

PlayStation®2
Revista Oficial - España
INCLUYE 3 GUÍAS COMPLETAS
SPIDERMAN
MOH FRONTLINE
GT CONCEPT
Nº 19 • AGOSTO 2002 • 6,00 €
NOVEDADES
Onimusha 2
Pac-Man World 2
Need For Speed Hot Pursuit 2
STUNTMAN
UN JUEGO DE CINE
LA NUEVA GENERACIÓN DE PLATAFORMAS
Ty The Tasmanian Tiger
Ratchet & Clank
Vexx
Sly Cooper
Taz Wanted
El terror visto a través de una cámara de fotos de la mano de Tecmo
PROJECT ZERO
[ESPECIAL 3 GUÍAS COMPLETAS]
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE • SPIDER-MAN • GT CONCEPT
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00019
8 420565 092005


Nuevo StreetCarver. Las olas no terminan en la orilla.
Practica surf en las calles de tu ciudad. En un StreetCarver podrás deslizarte por el asfalto con los componentes originales de la suspensión de un BMW Serie 5. Hacer giros rápidos y espectaculares sin perder el control. Con llantas de aluminio que permiten altas velocidades y una plataforma flexible con una gran capacidad de amortiguación. Por sólo 565 €,* descubrirás que todas las ciudades tienen mar.
StreetCarver
902 357 902
www.bmw.es
BMW
¿Te gusta cond
El StreetCarver ha recibido numerosos premios internacionales: Trofeo Red Dot, Trofeo IF Awa
Premio de diseño de Baden Wütmberg, el reconocimiento de la revista D magazine y el de tod
los aficionados del mundo que ya practican surf sobre el asfalto.
* P.V.P. incluido I.V.A.

PlayStation®2
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios Corporativos: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Luis Mittard**, **Jasón García**, **Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

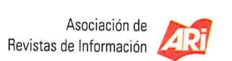
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
emania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 9 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- betta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- latsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major dia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: licitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: egi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- po Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
resión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

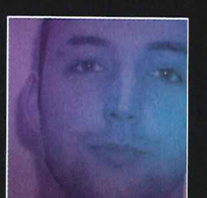
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



SELECT

PS2



<< Marcos García >>

Como veis, no descansamos ni en agosto para que estéis completamente informados de todo lo que rodea a vuestra **PlayStation 2**. Y no creáis que os espera un mesecito tranquilo, ni mucho menos. Ante vosotros tenéis el juego más sorprendente de la temporada, *Stuntman*, que hará las delicias de todos los que disfrutaron en su día con el buen hacer de **Reflections** y sus míticas entregas de *Destruction Derby* y *Driver*. Una mezcla de conducción, espectáculo y velocidad jamás vista en el mundo del videojuego acompañada de una exquisitez técnica sin precedentes. Un anticipo de lujo de lo que nos espera en el futuro *Driver 3*. También os hemos preparado un completísimo y exhaustivo reportaje sobre los mejores juegos de plataformas que llegarán en el último cuarto del año. Nombres que ya suenan con fuerza como *Ratchet & Clank*, *Sly Cooper* o *Vexx*. No os perdáis tampoco la recién estrenada sección de actualidad internacional y las tres guías completas de los juegos más importantes del verano. ¡Ah!, y cuando probéis el DVD-ROM que acompaña la revista, no os olvidéis de echar unos bailes con el genial *Britney's Dance Beat*. Y ahora nuestro merecido descanso vacacional, pero os prometemos que volveremos en septiembre con más fuerzas que nunca.

Contenido del DVD DEMO

DVD DEMO [19]



Nuestro DVD de este mes tiene a una estrella que brilla con luz propia: Britney Spears. Por si fuera poco, otras cinco demos jugables que van desde la simulación futbolística a la automovilística.

Este mes [6 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

DEMO JUGABLE Nº01

BRITNEY'S DANCE BEAT

La reina de la música para adolescentes se merecía su propio juego de baile. En la *demo* de nuestro DVD estará disponible el *single* que la lanzó a la fama hace ya algún tiempo, *Baby One More Time*. Elegid a uno de los dos bailarines seleccionables (chico o chica) y practicad la audición contra vuestro rival en el escenario.



DEMO JUGABLE Nº02

MUNDIAL FIFA 2002

Aunque el Mundial de Fútbol **Corea-Japón** ya ha pasado, seguro que a más de uno de vosotros le gustaría jugarlo por su cuenta para poder variar el resultado final.





SERIE PLATINUM



DEMO JUGABLE Nº03

GITAROO MAN

Los simuladores musicales están de moda. Un nuevo ejemplo de ello es este original título. En la *demo* exclusiva que os ofrecemos deberéis acabar con una amenaza del espacio exterior.



DEMO JUGABLE Nº05



TIME CRISIS 2

A pesar de ser ya un veterano del catáogo de PS2, sigue siendo sin duda el mejor *shooter* con pistola del catálogo. En la *demo* podréis atravesar las dos primeras áreas del juego.

DEMO JUGABLE Nº04



F1 2002

Cada año se superan a sí mismos los chicos de **Electronic Arts Sports**. La entrega 2002 de su simulador automovilístico ya está aquí. Podréis jugar una carrera rápida con **Schumacher**.

DEMO JUGABLE Nº06

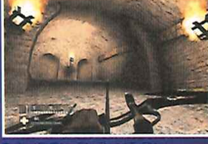


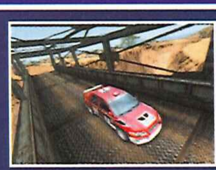
MTV MUSIC GENERATOR

Si el mundo de la creación musical os atrae, pero os parece demasiado complicado, podéis empezar practicando con la *demo* de este estupendo programa que ahora es reeditado.

Vídeo-Demos


FIREBLADE


TUROK EVOLUTION


V-RALLY 3


TOCA


PREMIER MANAGER 2002


MEN IN BLACK II

En los vídeos de este mes hay cabida para todos los estilos, géneros y gustos. A los fanáticos de la conducción les tenemos reservados dos platos fuertes: *Toca Race Driver*, una nueva entrega que mejora todos los aspectos de su antecesores, y *V-Rally 3*, el juego que todos estábamos esperando. Además, helicópteros, alienígenas descontrolados, cazadores de dinosaurios y presidentes deportivos se dan cita en esta sección.

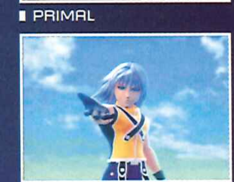
Especial E3 2002 (vídeos)

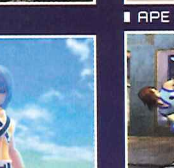
RATCHET AND CLANK

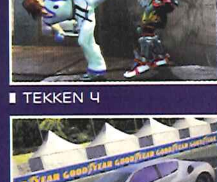

PRIMAL

APE ESCAPE 2


STITCH EXPERIMENT 626


KINGDOM HEARTS


TEKKEN 4

Además de la amplia cobertura que dimos a la feria del videjuego de **Los Ángeles**, en esta sección de DVD podréis recrearos con algunos de los próximos lanzamientos de **Sony** para **PS2** que fueron presentados allí. Algunos están a punto de aparecer en **España**, como *GT Concept*.


GT CONCEPT


PlayStation 2
SÓLO CUENTAS CON TU PISTOLA
EG
ENDGAME™
G-con2
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
+18
ENDGAME © 2002 Empire Interactive Europe Limited. Game concept and creation by Cunning Developments.
Empire is a registered trademark. ENDGAME and the E logo are trademarks of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved.
G-con™2 & © 2000 Namco Ltd., G-Con45™ & © 1996 Namco Ltd.. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
EMPIRE INTERACTIVE

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

El Señor de Los Anillos: Las Dos Torres ▮ Harry Potter y La Cámara Secreta ▮ Hypnosis World ▮ Run Like Hell ▮ Burnout 2: Point of Impact ▮ Shox

EA GAMES

El Señor de Los Anillos: Las Dos Torres

Ya está en sus últimas fases de desarrollo el primer videojuego basado en la trilogía de New Line Cinema

EA GAMES posee los derechos para desarrollar los juegos inspirados en la película (que no en los libros, que los tiene **Vivendi**), y fruto de ese acuerdo es el primer juego basado en la trilogía, del que os hablaremos más detenidamente en futuros números. En el juego, los jugadores asumirán el control de los principales protagonistas de la trilogía (Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo...) e interactuarán con otros miembros de la Comunidad del Anillo. También destaca la gran variedad de enemigos que nos presentarán batalla, desde los típicos orcos hasta los poderosísimos monstruos que han sido sacados de la mente de **J.R.R. Tolkien**. En estos enfrentamientos, podremos cambiar rápidamente de personaje y utilizar diferentes armas, estrategias y tácticas de combate. ***Las Dos Torres*** saldrá a la venta para **PlayStation 2** en noviembre.



Aragorn será uno de los personajes principales del juego.



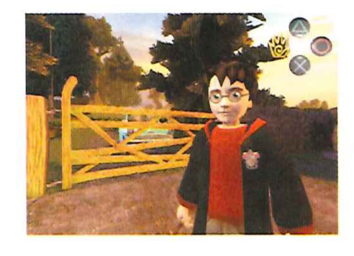
▮ **Ganadores Pelo Pantene´02**
Noelia Salas, Sonia Canosa, Marta Gracia, Patricia Samaniego y Marcos Lubos se han proclamado ganadores del concurso **Pelo Pantene´02**. El jurado lo constituyeron Lorena Bernal, Terelu Campos, Ivonne Reyes, Garbiñe Abasolo y Andoni Ferreño. Nada menos que 4.000 chicos y chicas participaron en el casting, y entre los 20 finalistas se seleccionaron a los cinco ganadores definitivos.



EA GAMES

Harry Potter

La Cámara Secreta, el primer juego de la saga en llegar a PlayStation 2





Simultáneamente al estreno de la película, las nuevas aventuras de **Harry Potter** se podrán jugar en **PlayStation 2**, tras su exitoso paso por **PSone**. La mecánica de juego parece que será muy similar, y se mantendrá el mismo sistema de combinación de botones para realizar hechizos. Por fin podremos desvelar el misterio de **Hogwarts**.

HYPNOSIS WORLD

Accesorios

Pack control remoto + soporte y volante Max TT

Dos nuevos accesorios con los que sacar el máximo partido a nuestra **PlayStation 2**. En primer lugar un mando a distancia para el DVD de **PS2** que incluye un soporte vertical, al interesante precio de 17,99 euros. Por otra parte, ya se puede adquirir el volante regulable Max TT, que incorpora pedales analógicos y freno de mano, doble vibración y acabados en caucho, por sólo 49,99 euros. Más información en **www.hypnosysworld.com**.







Línea **ADSL**

La Banda Ancha de Telefónica.

Entra ahora en telefonicaonline.com y alquila desde 1 euro y sin moverte de casa la mejor selección de juegos con la Línea ADSL de Telefónica.

telefonicaonline.com

Telefónica

INFÓRMATE EN EL **1004**

Resultados Concursos

CONCURSO FIFA 2002

- VICENTE ANDRÉS MARTÍN (SALAMANCA)
- DAVID FERNÁNDEZ JORQUERA (MADRID)
- ANTONIO RUIZ SÁNCHEZ (LÉRIDA)
- DANIEL BORNEZ MARTÍNEZ (LEÓN)
- NAOTO AKIYA LÓPEZ (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)
- GONZALO GATÓN DÍAZ (ZARAGOZA)
- ALFREDO OTERO RUBIO (SEVILLA)
- AMPARO CANO MAYORDOMO (BARCELONA)
- ÓSCAR ARMAS PIMIENTA (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
- DANIEL LÓPEZ GONZÁLEZ (MÁLAGA)
- ALBERTO CASTELS PASTOR (ALICANTE)
- JOSÉ ALAPONT LUJÁN (VALENCIA)
- SERGIO CALVO ULLOA (BARCELONA)
- DAVID HEREDIA PÉREZ (BARCELONA)
- ÁNGEL SÁNCHEZ GONZÁLEZ (BARCELONA)
- ANTONI MASENET BUJONS (TARRAGONA)
- EDUARDO LÍAS PÉREZ (GUADALAJARA)
- VICENTE ANDRÉS GARCÍA (ZARAGOZA)
- BELÉN GARCÍA DÍAZ (MADRID)
- MERCEDES RODRÍGUEZ SAN PEDRO (ORENSE)

RESULTADOS CONCURSO DRAKAN

- JUAN JOSÉ PÉREZ HERNÁNDEZ (FUERTEVENTURA)
- JUAN CARLOS CABANELAS OMIL (PONTEVEDRA)
- ENRIQUE LÓPEZ SÁNCHEZ (SEVILLA)
- ISIDOR MONTOLIU PERIS (CASTELLÓN)
- CATALINA PÉREZ SEVILLA (MURCIA)
- JAIME SIMONET FRAU (PALMA DE MALLORCA)
- JOSÉ ANTONIO GASCÓN MAYÓ (MADRID)
- IGNACIO TOR PRUNELL (GERONA)
- DAVID MARTÍN DÍAZ (MÁLAGA)
- CARMEN MARTÍN MUÑOZ (MÁLAGA)
- JUAN LUIS GONZÁLEZ PERICÁS (ALICANTE)
- SERGIO SÁNCHEZ GARCÍA (VIZCAYA)
- ALFREDO GUARDIA CAÑIZARES (BARCELONA)
- SANTIAGO SÁNCHEZ GÓMEZ (MADRID)
- JESÚS SORIA HINCHADO (MADRID)
- JORDI MARTÍN CABALLERO (TARRAGONA)
- IÑIGO PÉREZ TELLERÍA (GUIPÚZCOA)
- OSCAR LÓPEZ PÉREZ (MADRID)
- FRANCISCO CABALLERO GARCÍA (MURCIA)
- ALFREDO MARTÍN CORPORALES (LÉRIDA)
- SANTIAGO NUÑEZ RIBERA (MADRID)
- AURORA TORRES MARTÍN (VALENCIA)
- DAMIÁN SERRA AGULLÓ (BARCELONA)
- JORGE MONTERO RODRÍGUEZ (CIUDAD REAL)
- JOSÉ BLANCO DÍAZ (VALLADOLID)

VIRGIN INTERACTIVE

Run Like Hell

Después de casi dos años de espera, Digital Mayhem ya tiene preparado uno de los juegos más esperados para PlayStation 2

Hace un par de años tuvimos la ocasión de ver las primeras imágenes de ***Run Like Hell*** en el **E3**. Ahora, una de las divisiones de desarrollo de **Interplay** está dando los últimos retoques al juego cuyo lanzamiento está previsto para invierno del presente año. En aquel momento nos llamó la atención el aspecto y la atmósfera que pretendían darle sus creadores al más puro estilo *Survival Horror*. Finalmente, parece que se ha optado por un estilo más cercano a la aventura de acción. Los hechos de ***Run Like Hell*** transcurren en una estación espacial de investigación científica. El protagonista, un militar retirado, al volver de una misión se encuentra con la mayoría de la tripulación muerta en extrañas circunstancias. Los responsables de esta debacle pertenecen a una raza alienígena cuya inteligencia supera a su maldad. Cuando el héroe descubre a estos seres inicia una carrera contra el tiempo para encontrar supervivientes y desmantelar los planes de los extraterrestres. El peso del argumento se refleja en las numerosas secuencias que van desvelando el desarrollo de la trama, con impactantes imágenes desde el comienzo de la aventura. ***Run Like Hell*** cuenta con escenarios recreados totalmente en 3D y un sistema inteligente de cámaras para no perder de vista a los enemigos en ningún momento y para conseguir un toque cinematográfico que remarca aún más los acontecimientos. La aventura está dividida en siete capítulos diferentes, cada uno corresponde a un día en la estación espacial, con una duración estimada de juego de 30 horas. Por el momento sólo hemos podido ver una versión alfa del juego y, de todas formas, cabe esperar que sus creadores corrijan ciertos fallos para la edición final.

<El terror se apodera de una estación espacial atacada por los aliens>





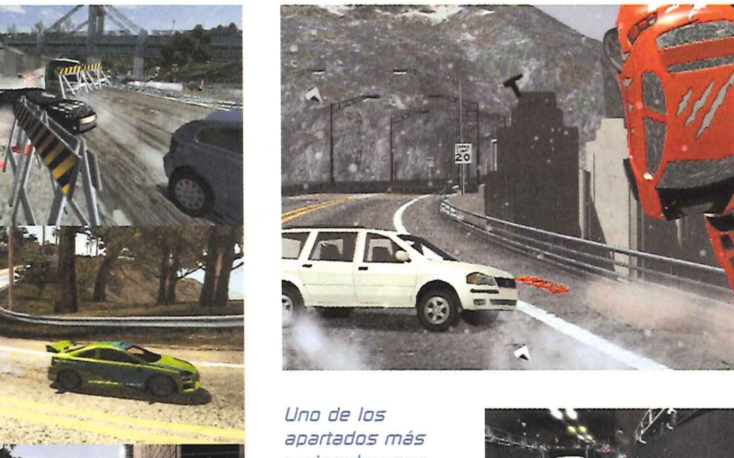
En algunos momentos pasaremos a controlar el personaje principal como si de un Dragon's Lair se tratara.

Para eliminar a los aliens y a sus tropas podremos utilizar un variado arsenal de armas, con los que hacer gala de nuestra puntería y habilidad.

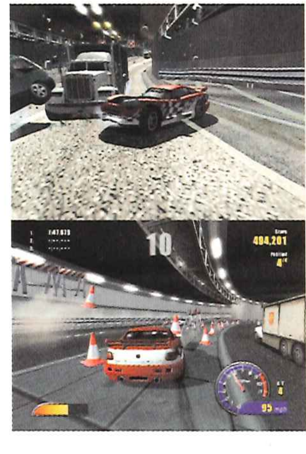
Burnout 2: Point Of Impact

Tras más de un millón de juegos vendidos, el nuevo Burnout es mejor en todo: más coches, más circuitos, más realismo y mucha más velocidad

El pasado 3 de julio visitamos las oficinas de **Acclaim**, donde pudimos tener un primer e intenso contacto con una *beta* ya bastante avanzada del que será el nuevo *Burnout* que, en esta ocasión, además del 2 obligado, añade el subtítulo *Point Of Impact*. Sin perder ni un ápice del atractivo y de la mecánica de su predecesor, **Criterion** ha conseguido mejorar ostensiblemente los apartados que más agradaron a los muchos que optaron por hacerse con el primer *Burnout*. De esta manera, la película *The Fast and the Furious* ha tenido mucho que ver en el concepto del juego, con la incorporación de vehículos preparados, repletos de alerones, neumáticos, llantas y tubos de escape sobredimensionados y demás elementos típicos de los amantes del *tuning*. La calidad gráfica también es muy superior, con efectos de luz innovadores y una auténtica fiebre por el detalle en cada esquina del mapeado. Los circuitos son ahora 32, distribuidos en 6 localizaciones distintas, y se ha añadido un modo persecución a bordo de un coche de poli tipo *Chase HQ*. El mes que viene, más.



Uno de los apartados más mejorados son los accidentes, con coches que se tuercen y se rompen en varios pedazos.





Entre las novedades destaca una modalidad de «autoescuela», en la que se nos enseñará a conducir de manera agresiva.

Resultados Concursos

CONCURSO FINAL FANTASY X
GANADORES DE 1 POSTER, 1 JUEGO Y 1 CAMISETA

- RUBÉN FERNÁNDEZ GONZÁLEZ-ALBO (MADRID)
- JORGE BLANCO CANO (MADRID)
- JAVIER GRANERO RUIZ (TARRAGONA)
- JAVIER FERNÁNDEZ SALAS (BARCELONA)
- ROBERTO SALINERO ANTÚNEZ (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO Y 1 CAMISETA

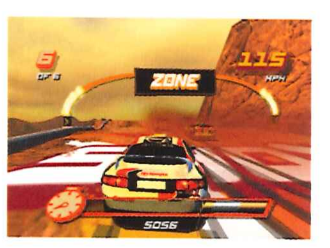
- NOE AZOGUE PÉREZ (BALEARES)
- OLEG KISSELEV (NAVARRA)
- GONZALO MARTÍNEZ DÍAZ (GUIPÚZCOA)
- JUAN ANTONIO LÓPEZ BLANCO (VALENCIA)
- ROBERTO RUIZ BEREIJO (CANARIAS)
- JOHN DE SOLA MARTÍNEZ (BARCELONA)
- ALBERT GARCÍAS MIRAVENT (BARCELONA)
- HERMENEGILDO SFABREGAT MARCOS (ALICANTE)
- XAVI MIER GIRALT (BARCELONA)
- IVÁN FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ (ORENSE)
- JORGE ANTONIO GARCÍA GUTIÉRREZ (ALAVA)
- Mª JOSÉ CARRALERO JIMÉNEZ (BARCELONA)
- JESÚS CANO QUESADA (CANTABRIA)
- MARIO HERNÁNDEZ MARTÍN (SEVILLA)
- DIEGO BARROSO PRIETO (MADRID)

ELECTRONIC ARTS

Shox

Mientras que la mayoría de los títulos de conducción optan por la simulación, Shox nos mete de lleno en un estilo arcade y supone un soplo de aire fresco para el catálogo de PS2.





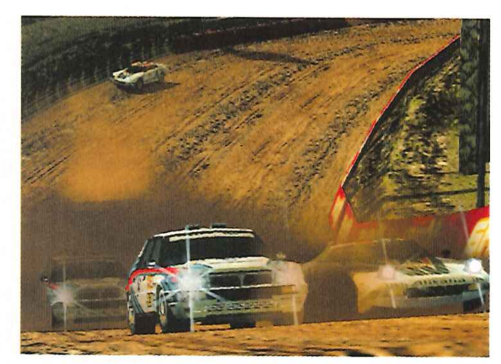
Además de las «shoxzone» el juego tiene un sistema muy particular para vehículos. Hay que apostar los puntos en una carrera contra el coche que deseamos y ganarla.





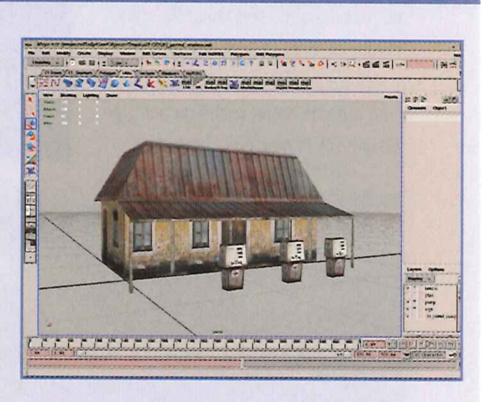
El pasado 13 de junio fuimos invitados por **Electronic Arts** a visitar sus oficinas en un parque empresarial de **Chertsey**, en las afueras de **Londres**. El edificio diseñado por **Norman Foster** es un complejo acristalado junto a un lago artificial que parece más un lugar para retirarse del mundanal ruido que un edificio de oficinas. En este sitio tan idílico es donde un grupo interno de desarrollo está ultimando los detalles de un juego de coches. Todos los miembros del equipo tienen una experiencia contrastada, incluso gran parte del mismo ya ha dejado patente sus conocimientos en títulos automovilísticos participando en la creación de *F1 2000* y *F1 2001* publicados por **Electronic Arts**. Durante la presentación del juego el responsable de la idea original y *Game Director*, **Matt Birch**, nos estuvo explicando a fondo cómo va a ser ***Shox***. Asimismo, tuvimos la oportunidad de probar una versión *beta* en la que ya se podía apreciar su marcado estilo *arcade*, un género que actualmente está siendo explotado muy poco por las compañías en **PlayStation 2**. De hecho, **Matt** reconoció que *Sega Rally* había sido uno de los juegos que más le habían influido a la hora de confeccionar ***Shox***. Básicamente, nos encontra-

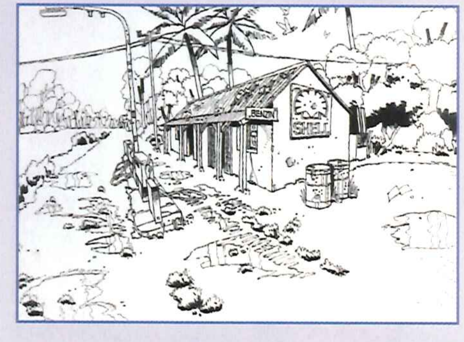
<El juego cuenta con 24 coches de marcas famosas como BMW o Lancia>



Circuitos Virtuales

El equipo de desarrollo que ha creado ***Shox*** ha puesto mucho hincapié en dar vida a todos y cada uno de los escenarios que conforman el juego. Además de dotar a cada circuito de un trazado exigente para el conductor no se han descuidado otros detalles que hacen que el entorno que los rodea sea agradable y que a la vez sirvan de referencia al jugador para aprender cuando viene una curva peligrosa o un salto que pueda poner en peligro la victoria. Los creadores han utilizado el programa Maya 4.0 para dar forma a los bocetos de arte con los elementos que integran los tres tipos de escenarios: jungla, desierto y nieve.













1 - El equipo de Shox al completo posando junto al lago artificial.
2 - Uno de los integrantes en su puesto de trabajo realizando cambios en el juego.
3 - El equipo está divido en secciones: diseñadores, artistas gráficos, programadores, sonido y la parte de producción.
4 - El sistema de cámaras visto a través de una Debug Station.

<La velocidad y la diversión son los máximos exponentes de este título desarrollado por Electronic Arts>

mos frente a un título de conducción que apuesta por la diversión y la velocidad al límite cuyo núcleo apenas se diferencia de otros juegos del género. Sin embargo, sus creadores han ideado una serie de elementos con la intención de aumentar la espectacularidad y tensión durante cada carrera. En un principio, el juego sólo requerirá completar tres vueltas en cada circuito, a lo largo de cuatro categorías en las que aumenta el grado de dificultad, y llegar el primero. Sin embargo, es posible obtener puntos adicionales que después vendrán muy bien para comprar vehículos si se completan con éxito las «shoxzones». Un componente que supone todo un reto en el juego. Se trata de tres secciones por circuito que hay que recorrer en un tiempo determinado. Dependiendo del crono obtenido el jugador será recompensado con una medalla de oro, plata o bronce. Además, si se consigue la de oro en las tres zonas de forma consecutiva se activará el «shockwave», una onda que aparece delante del coche. Mientras se avanza hacia ella se irán sumando puntos a nuestro casillero hasta que consigamos alcanzarla. Otro elemento interesante son los saltos, donde la música se para dejando sólo los efectos de sonido y una imagen en cámara lenta. ***Shox*** cuenta con 24 coches de rally de marcas tan conocidas como *BMW*, *Citroen* o *Lancia* entre otras, para que disfrutemos al máximo durante el juego.

Uno de los títulos que inspiraron a su creador fue Sega Rally, algo que queda patente en el estilo del juego y su apuesta por el género Arcade de Conducción.







Entrevista

Matt Birch
Game Director

PS2RO. ¿Qué juegos has desarrollado antes?
M.B. Yo personalmente he trabajado con **EA** como *Game Director* en *F1 Championship Season 2000*, y el año pasado en *F1 2001* además de participar indirectamente para otros títulos de la compañía. Antes de **EA** estuve en **Bizarre Creations** donde fui *Lead Programmer/Designer* de *Formula 1 97*. También estuve implicado en el desarrollo de *MSR* para **Dreamcast**. En cuanto al equipo, está integrado por gente procedente de **Bullfrog** y **EA**. Su historial incluye proyectos como *F1, Quake III Revolution, FIFA, Dungeon Keeper, NBA* y muchos más.

PS2RO. ¿Qué hace diferente a *Shox* respecto a sus más directos competidores?
M.B. No creo que ***Shox*** tenga competidores en estos momentos, ofrece algo completamente nuevo. Se trata de una experiencia intensa de conducción al límite. Además de adelantar a los vehículos, controlados por la Inteligencia Artificial, también hay que pasar por las «shoxzones» tan rápido como se pueda para conseguir medallas, mantener la distancia de los coches adelantados, controlar el bólido durante saltos asombrosos, cuidar de que el chasis no sufra muchos daños y activar el «shoxwave». Y no hay que olvidar el objetivo principal, ganar la carrera al final de las tres vueltas.

PS2RO. ¿Cómo habéis representado los 24 coches en el juego?
M.B. Miramos en los libros de historia y nos fijamos en los coches de rally más espectaculares de todas las épocas. Para recrearlos hemos llegado a extremos impensables. Como algunos modelos son muy raros, en un caso concreto hemos adquirido una caja con las luces de freno sólo para asegurarnos de que las texturas y el tamaño son los correctos. También se ha tratado con mucho cuidado el comportamiento del coche. Teniendo la licencia de los mejores fabricantes del mundo, ha sido difícil conseguir que los vehículos pudieran sufrir daños durante el juego.

PS2RO. ¿Por qué habéis desarrollado *Shox* para PlayStation 2?
M.B. Es la consola número uno en ventas de todo el mundo y me gustaría que ***Shox*** llevara diversión al mayor número de personas.

por << Manuel Arenas >>

Reproductor de música MP3 y MP3 Proportátil - THOMSON

Thomson Lyra Personal Jukebox PDP 2800

El mejor lugar para coleccionar todas las canciones de una vida o incluso de dos o tres

Los reproductores MP3 basados en discos duros son una muy buena opción para los aficionados a la música y que quieran tener centralizada toda su colección de canciones

http://www.thomson-lyra.com

PVP-R: 499.90 €

Sobre todo gracias a la combinación de dos factores: la elevada capacidad del disco duro empleado y la compatibilidad con el formato de audio digital MP3 Pro, capaz de comprimir aún más las canciones que el formato MP3 tradicional, de modo que se pueden crear archivos de menos tamaño para guardar los temas musicales en el disco duro de este ***Personal JukeBox*** de **Thomson**. No en vano, la propia **Thomson** ha estado involucrada en el desarrollo de MP3 Pro con vistas a mejorar la capacidad de almacenamiento de los dispositivos reproductores de MP3. Así, en los 10 GB del ***Lyra Personal JukeBox*** caben nada más y nada menos que 4.500 canciones, suponiendo que cada una de ellas durase en torno a los cuatro minutos y estuviese comprimida con el formato MP3 Pro. Además, en el ***Lyra*** se pueden almacenar, no sólo canciones, sino todo tipo de archivos como si de un disco duro externo convencional se tratase, con la ventaja de exhibir un tamaño muy compacto y una estética bastante atractiva. La transferencia de canciones y archivos entre un ordenador personal donde se tenga almacenada la colección de canciones que se desee llevar al ***Lyra*** y el propio ***Personal JukeBox*** se realiza a través del conocido y fiable puerto USB, aunque de momento sólo permite velocidades de acuerdo con el estándar USB 1.1, más lentas que las del novísimo USB 2.0, con lo que si se van a mover grandes cantidades de canciones o archivos de gran tamaño la espera puede ser un poco larga. De todos modos, en un uso normal, lo frecuente será ir moviendo canciones poco a poco, borrando las menos atractivas y almacenando otras más acordes con cada necesidad.

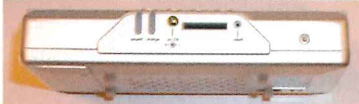
<MP3 Pro ofrece la misma calidad que MP3 pero en un espacio menor >

Una vez ya se tengan las canciones en el ***Lyra***, se podrá organizar la colección de acuerdo con un buen número de criterios, tales como Autor, Título o Álbum, sin olvidar la posibilidad de crear listas de reproducción personalizadas. De este modo, la navegación a través de las numerosas canciones que pueden archivarse en el disco duro del ***Lyra*** será sencilla y muy intuitiva. Eso sí, antes será necesario asegurarse de que las etiquetas y la información contenida en los archivos MP3 es correcta y completa. De poco sirve ordenar las canciones por el álbum, por ejemplo, si en las canciones no está incluida la información sobre este particular. Y lo mismo se aplica para otras categorías, como Título o Artista. Teniendo esta precaución, el uso del ***Personal JukeBox*** será sencillo aún cuando se tengan miles de canciones.

En cuanto a la calidad de la reproducción, decir que es realmente buena, siempre y cuando se haga uso de los auriculares entregados con el ***Lyra***. En las pruebas reali-



La conectividad está asegurada merced al puerto USB a través del cual se pueden transferir las canciones o los datos desde el ordenador al Lyra y viceversa, y la salida de auriculares y de línea.



Los LED permiten conocer el estado de carga de la batería o si la recarga se ha realizado con éxito.



La estética del Lyra Personal Jukebox es bastante atractiva y funcional, de modo que todos los controles y teclas están accesibles en el propio frontal. Además, son de tipo cursor, aumentando su funcionalidad y la facilidad de manejo. Además, cuatro teclas adicionales completan una interfaz muy bien diseñada.



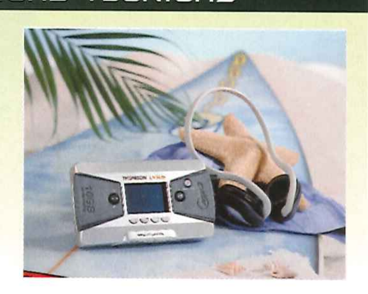
Las dimensiones del Lyra Personal Jukebox no son las más apropiadas para convertirlo en un compañero de sesiones de entrenamiento o deportes de aventura, pero para actividades pausadas y tranquilas sí será un acompañante de lujo.

zadas con auriculares de tipo botón se observó que el volumen de salida del ***Lyra*** es adecuado pero moderado, con lo que es mejor emplear cascos de tipo cerrado como los elegidos por **Thomson**. Además, es posible seleccionar ecualizaciones predeterminadas como *POP*, *Rock*, *Jazz* o incluso configurar una personalizada a partir de un ecualizador gráfico de seis bandas. De este modo, es posible disfrutar de un sonido de calidad allí donde se esté, siendo la portabilidad otro de los puntos fuertes de este dispositivo. Obviamente no se trata de la solución más ligera y compacta del mercado para reproducir MP3, pero teniendo en cuanta que incluye un disco duro de 10 GB, el resultado es francamente bueno, siendo posible llevarlo sujeto al cinturón sin que origine problema alguno para caminar, aunque si se lleva un paso fuerte puede suceder que el movimiento afecte a la reproducción normal de los temas. La autonomía, de hasta 12 horas, es realmente buena y muy correcta para un dispositivo de estas características, siendo el tiempo de recarga bastante reducido. Por otro lado, la salida de línea incluida permitirá conectar el ***Lyra*** a la cadena de audio sin problemas, proporcionando horas y horas de reproducción continua de gran calidad.

En definitiva, el **Lyra Personal Jukebox** es una propuesta muy atractiva para aquellos usuarios que deseen disponer de un sistema de reproducción de música MP3 con una elevada capacidad, sin olvidar que también se tendrá un disco duro portátil y externo donde transportar datos. No es la solución más compacta y portátil, pero sí juega muy bien sus bazas conformando una solución acertada y muy a tener en cuenta.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Capacidad de almacenamiento: 10 GB.
- Medidas:130 x 78 x 32 mm.
- Peso: 290 g.
- Formatos de audio: MP3 y MP3 Pro.
- Almacenamiento de datos: Sí.
- Conectividad con el PC: USB.
- Duración de las baterías: 12 horas.
- Pantalla: retroiluminada LCD de 8 líneas.
- Procesador de audio: Flat, Bass, Jazz, Rock, Pop, Custom.
- Búfer para música: 8 minutos.





PlayStation 2

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

namco

Prepárate para e

Preparado para enfrentarte a los mejores tenistas profesionales del mor
Martina Hingis, Anna Kournikova, Monica Seles, Lindsay Davenport. Prepárate pa
Prepárate para batirte el cobre en cualquier superficie: tierra batida, hierb
porque no va a ser fácil. Nada fácil.

nis más duro.

: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter,
npetir en los torneos más difíciles: Wimbledon, Australian Open, US Open...
stas rápidas... Smash Court Tennis Pro Tournament. Prepárate bien



INTERNACIONAL



Este mes estrenamos nueva sección. En ella tendrá cabida todas aquellas noticias de interés referentes a PlayStation 2 que tengan lugar más allá de nuestras fronteras

por << Dani3po >>

ARC The Lad en PS2



Spirits Of The Dead Dusk será su primera aventura en PS2

Hace poco tuvimos la gran suerte de poder gozar de las andanzas de **Arc** en **PSone** por primera vez en un lenguaje comprensible, gracias a un impresionante *pack* que incluía los tres juegos de la saga, la expansión del segundo de ellos y multitud de objetos para coleccionistas. Ahora **Sony C.E.I.** anuncia que su saga de juegos de rol dará el salto a **PS2**. Esta vez, como era de esperar, el entorno será completamente 3D. Por ello, la cuadrícula que nos indicaba nuestro rango de movimientos en los combates pasa a ser esférica y tres serán los protagonistas de la historia.

Growlanser II y III



La compañía que nos trajo Arc The Lad para PSone presenta ahora su primer proyecto para PS2



Desarrollado por **Atlus** y **Career Soft**, la saga *Growlanser* propone una mezcla de rol y estrategia muy en la línea de los míticos *Langrisser*. Es, sin duda alguna, una de las series de juegos de rol con más éxito en tierras japonesas, aunque nunca ha sido publicada fuera de sus fronteras. La segunda entrega, subtitulada ***The Sense Of Justice***, introduce al jugador en un mundo de espada y brujería, donde una disputa entre países vecinos desencadena la tragedia. La tercera, llamada ***The Dual Darkness***, es una precuela de la anterior, situada en un mundo que se extingue a la vez que lo hace su sol. Ambos juegos serán lanzados por separado en los **Estados Unidos** con una lujosa presentación especial para coleccionistas.

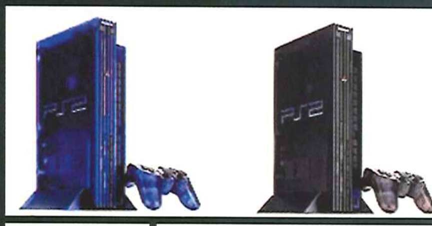
Lanzamientos JAPÓN

Agosto

- **Jojo's Bizarre Adv.** (Capcom) *Acción*
- **Automodellista** (Capcom) *Conducción*
- **Virtua Cop Rebirth** (Sega) *Shooter*
- **Roommania #203** (Sega) *Simulador*
- **Gungrave** (Sega) *Acción*
- **Riding Spirits** (Spike) *Conducción*
- **Switch** (Sega) *Acción*
- **Gigantic Drive** (Enix) *Aventura*
- **UFC2: Tapout** (Capcom) *Lucha*
- **Project Minerva** (D3 Pub.) *Simulador*

Nueva Línea Skeleton

Sony C.E.I. ha confirmado que lanzará al mercado japonés dos nuevos modelos de su consola de 128 *bits*, llamados «Ocean Blue» y «Zen Black», ambas con carcasas transparentes. Además, vendrán acompañadas de *DualShock 2* y mandos de DVD a juego. El precio de venta será un poco superior al normal.





Tres nuevos RPG's

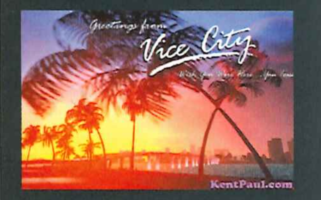
Idea Factory se encuentra en pleno desarrollo de *Kingdoms Of Chaos Universe*. **KID**, conocida por sus trabajos en **Dreamcast** lanzará para **PS2** *Ever 17* a finales de verano, basado en un popular *Anime*. Por su parte, **Alice Soft** también publicará un *RPG* llamado *Only You* para la consola de **Sony** el próximo septiembre en **Japón**. Excelentes noticias para los fanáticos del género, que son muchos.

Récord de ventas para PS2

Rompiendo multitud de marcas anteriores, la 128 *bits* de **Sony** ha conseguido colocar diez millones de unidades en los hogares japoneses. Su predecesora, **PSone**, logró la misma cantidad seis meses más tarde teniendo en cuenta su fecha de lanzamiento.

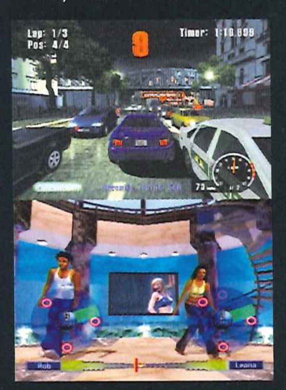
Grand Theft Auto: Vice City

Esta es la única imagen que ha trascendido sobre la próxima entrega de *Grand Theft Auto*, que será exclusiva para **PS2**. Por ahora se sabe que la acción transcurrirá en **Miami** y el protagonista será **Kent Paul**.



▮ Sega distribuye juegos ajenos en Japón

Este próximo septiembre **Sega** pondrá a la venta en **Japón** el juego de conducción extrema ***Grand Heat*** (que no es sino la versión japonesa del conocido *Burnout*), y el similador de baile *Britney's Dance Beat*.



▮ Nuevos datos sobre PlayStation 3

El presidente de **Rambus** ha manifestado que su compañía es la única que actualmente puede proveer el *hardware* para satisfacer las necesidades de memoria de la próxima consola de **Sony**. Según informaciones no oficiales, contará con dos *chips* RDRAM basados en la tecnología *Yellowstone* de **Rambus** capaces de transferir 12 GB por segundo.

▮ Lanzamientos Playmore para PS2

Tres nuevos títulos de la compañía que absorbió a **SNK** han sido anunciados para **PS2**. Se trata de las dos últimas entregas de la saga *King Of Fighters*, 2000 y 2001, junto con *Metal Slug 3*.

▮ Aero Dancing 4

El pasado 11 de julio apareció en tierras japonesas el último lanzamiento de **Sega** para **PlayStation 2**. Se trata de ***Aero Dancing 4: New Generaion***, un simulador de vuelo con solera.



Peli THOTD

Un nuevo salto de las consolas al cine



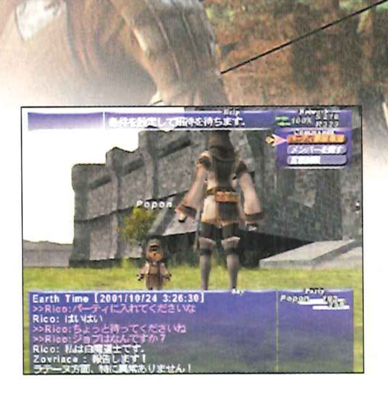
Hace algunas semanas comenzó el rodaje de la película basada en el popular juego de **Sega** *The House Of The Dead*. Como no podía ser de otra forma, el género elegido es el terror adolescente. Varios de ellos llegan a una isla infestada de estas malditas criaturas y tratan de refugiarse en una antigua casa.

Empieza a andar PlayOnline

El servidor On-line de Squaresoft se pone en funcionamiento con algunos problemas imprevistos

Desde que fuera puesto en funcionamiento a mediados de mayo por el lanzamiento de *FFXI*, el servidor de **Squaresoft** ha dado que hablar. Para empezar, tan sólo se pusieron a la venta menos de 200.000 copias de *FFXI* (que venía acompañado del adaptador de banda ancha). Dificultad y lentitud en el registro, ralentizaciones e incluso caídas del servidor eran comunes. Ante las protestas, **Square** decidió no cobrar el primer mes a los abonados. Actualmente hay unos 90.000 suscriptores y los parones en el servidor para corregir el sistema siguen estando presentes.





Versión mejorada de VF4

Sega presenta una nueva recreativa en Japón



Dos nuevos personajes (**Brad Burns** y **Goh Hinogami**), escenarios dinámicos con fenómenos meteorológicos como viento y lluvia, un repertorio de golpes ampliado para cada uno de los luchadores, toneladas de nuevos accesorios con los que personalizar a nuestro personaje y el *Quest Mode*. Su nombre: ***VF 4 Evolution***. De momento funciona bajo una placa recreativa **Naomi 2**. Su futuro doméstico es incierto.

Nuevo remake de Sega

La saga Virtua Cop llega a PlayStation 2 cargada de novedades y modos de juego









El próximo 15 de agosto, por un precio de 5.800 Yenes, **Sega** pondrá a la venta un DVD en el que incluirá las dos entregas de su serie de juegos de disparo. Además del juego normal, se añadirá una galería de ilustraciones y un modo de Entrenamiento para uno o dos jugadores. Otra interesante incorporación es la compatibilidad con la pistola de **Namco**, la *GunCon 2*.

En la reserva

Títulos interesantes que llevan ya tiempo circulando en EE.UU.



Tsugunai: Atonement, desarrollado por **Atlus**, apareció en **EE.UU.** el 19 de noviembre del año pasado. Se trata de un *RPG* por turnos de gran calidad con una temática diferente. No se conoce fecha de lanzamiento en **España**.



Otro *RPG* de **Atlus**, esta vez de la prestigiosa saga *Wizardry*. ***T.O.T.F.L.*** se basa en exploración de laberintos en primera persona y desarrollo de un equipo personalizado. Mucho nos tememos que no lo veremos por estos lares.

The Thing



Terror bajo cero

Los días 25 y 26 de junio estuvimos en Londres para conocer dos de los proyectos más importantes de Vivendi-Universal que saldrán este año: el plataformas Malice y la adaptación de un clásico del cine de ciencia-ficción, La Cosa.

por << Nemesis >>

Acompañados por **Alfredo Guadix**, *Product Manager* de **Vivendi Universal Games**, tuvimos la oportunidad no sólo de ver y jugar a estos dos prometedores títulos, sino de conocer y entrevistar a sus creadores. El plato fuerte del viaje era ***The Thing*** (*La Cosa*).

Adaptar un filme clásico

The Thing (conocida en **España** como *La Cosa*) es una de las películas más logradas y populares de la filmografía de **John Carpenter**. Desde su estreno en 1982 ha servido de inspiración a otras películas, series de TV e incluso videojuegos. El **D2** de **Kenji Eno** homenajeaba múltiples elementos de la película de **Carpenter**, desde el escenario bajo cero hasta los engendros lo habitaban. El juego de **Vivendi Universal**, obra de **Computer Artworks**, no es una recreación exacta del filme, sino que comienza justo donde acabó la trama de la película. Es una original combinación de *Survival Horror* con una mecánica parecida a un juego de comandos.





Gánate su confianza

Tal y como nos contó **Andrew Curtis**, *Lead Designer* del proyecto, ***The Thing*** busca desequilibrar al jugador explotando su capacidad para confiar y experimentar miedo. Si recordáis la película, todas las muertes son producidas por una forma de vida alienígena capaz de introducirse en cualquier cuerpo vivo y permanecer dentro sin levantar sospecha hasta convertirlo en una mutación tan peligrosa como desagradable a la vista. El jugador está escoltado por otros tres personajes: un soldado, un ingeniero y un médico. A través de unos sencillos menús de comandos, podrás ir dándoles órdenes y distribuirlos por las diferentes estancias que componen la base antártica donde transcurre toda la acción. Pero ojo, el alien anda entre vosotros y podría contaminarte a ti o a uno de tus compañeros sin que el resto del grupo llegue a enterarse. Evita realizar movimientos o acciones extrañas si no quieres que tus camaradas comiencen a sospechar que estás contaminado por el alien. Esa desconfianza y el miedo de ser atacado por aquel que, hasta el momento, parecía un apacible humano es la base principal de ***The Thing***. Cada personaje tiene una barra visible sobre su cabeza. Tres colores definen el estado de ánimo de tus acompañantes: Rojo (desconfío totalmente de ti y te mataré a la mínima oportunidad), Ambar (este tío parece sospechoso) y Verde (te seguiré hasta el infierno). Si la barra de tu gente comienza a ponerse Naranja sólo tienes dos opciones: matar todas las mutaciones alinígenas que puedas para demostrar que no eres uno de ellos o, mejor aún, realizarte un análisis de sangre que demuestre que estás «limpio».

Criaturas de pesadilla

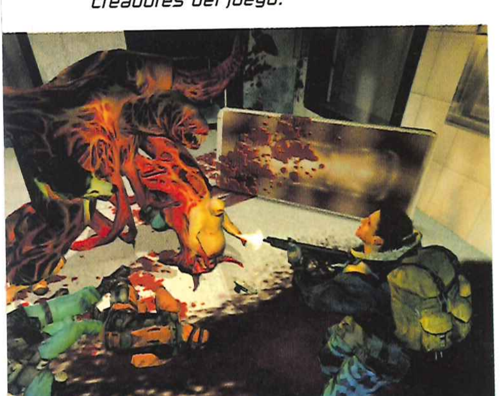
La base antártica y el exterior, pese a estar a muchos grados bajo cero (lo que te obligará a no permanecer mucho tiempo en el exterior o morirás congelado) está plagado de mutaciones alienígenas, nacidas de los antiguos huéspedes humanos del lugar. Algunas de estas criaturas están sacadas directamente de la película, mientras que otras están creadas expresamente para el juego. Las encontrarás de muchos tipos, aunque todas bajo un denominador común: son tan letales como desagradables a la vista. Las hay pequeñas y escurridizas y otras descomunales, capaces de acabar con tu vida de un sólo manotazo. Dado que es inevitable perder algún miembro del equipo a lo largo de la aventura, podrás reclutar a otros supervivientes de la base, aunque es recomendable realizarles un *test* de sangre antes de darles la espalda.

→





Abajo tenéis al protagonista obsequiando con una ración de plomo a uno de los habitantes de la base antártica. A la derecha, un momento de la presentación, en la que pudimos conocer a los creadores del juego.





LA PELÍCULA



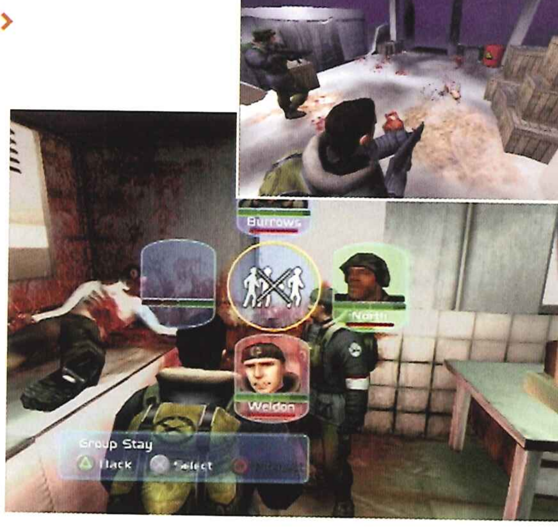
The Thing (*La Cosa*, en **España**) fue uno de los mayores éxitos de taquilla y crítica del gurú de la ciencia-ficción, **John Carpenter**. Protagonizada por **Kurt Russell**, es a su vez un *remake* de un clásico del género del año 1951 bautizado en **España** como *El Enigma De Otro Mundo*. Aquel filme, producido por **Howard Hawks**, era muy bueno, pero la versión de **Carpenter** (sustentada en los impresionantes efectos especiales de **Rob Bottin**) no le va a la saga.





Bottin realizó un impresionante trabajo de FX y maquillaje. ¿Se inspiraría en nuestro Dtor. de arte?

‹En The Thing no podrás confiar en nadie›



Un Octubre terrorífico

Ese será el mes elegido para comercializar en España ***The Thing***, al que **Computer Artworks** está dando los últimos retoques. Pese a que el producto final contará con numerosas mejoras gráficas, la *beta* con la que tuvimos la oportunidad de jugar nos sorprendió agradablemente por su sensacional utilización de la luz. La base antártica está sumida en las sombras, lo que obliga en muchos casos a entrar en habitaciones a oscuras con la única ayuda de la tenue luz de una bengala. Todo es poco para convertir al jugador en un tembloroso pedazo de carne.

Según **Curtis**, ***The Thing*** ofrecerá cerca de 20 horas de juego, repartidas a lo largo de 18 niveles y 10 localizaciones. Llegará al mercado español de la mano de **Vivendi Universal** totalmente localizado al castellano (textos y voces) y con la posibilidad de jugar con los gráficos con un refresco de pantalla de 60 Hz, en lugar de los 50 Hz habituales de los juegos PAL.

Mediante unos sencillos comandos podrás ir encargando tareas a todos tus acompañantes.



El alien

Una forma de vida alienígena es la responsable de la mutación en los animales y personas que habitaban la base antártica.



Entrevista

Andrew Curtis, Lead Designer de The Thing

PlayStation 2 Revista Oficial: ¿Habéis trabajado en el desarrollo del juego con algún componente del equipo de la película original de **John Carpenter**?

Andrew Curtis: No. No tuvimos ninguna conversación con nadie del equipo de la película. De hecho, la primera vez que **John Carpenter** vio el juego fue durante la presentación antes del **E3**.

PS2 R.O.: ¿Cómo se os ocurrió la idea de mezclar elementos de *Survival Horror* y juegos de comandos?

A.C.: En realidad, nosotros buscamos hacer un juego basado en la confianza y el terror. Si tu ves la película original, todo gira alrededor de la gente, no tanto sobre el alien. Hemos buscado dar mayor importancia a la interactuación entre personajes y el estrés. ***The Thing*** no puede compararse a *Resident Evil*, nosotros quisimos hacer algo diferente.

PS2 R.O.: ¿Cuánto tiempo os ha llevado desarrollar el juego?

A.C.: Dos años, desde los primeros conceptos hasta lo que os hemos mostrado en esta presentación.

PS2 R.O.: ¿Desde un principio contasteis con la licencia de ***The Thing*** o el proyecto nació con otra inspiración diferente?

A.C.: **Universal** contactó con nosotros con la idea de adaptar la licencia de la película a un videojuego.

PS2 R.O.: ¿Hay alguna otra película de los estudios **Universal** que os gustaría adaptar al videojuego?

A.C.: Una licencia muy interesante sería la de *Gladiator*, de entre todas las películas de **Universal**.

Malice

Argounaut Games creadores de Croc y Starfox presentan un nuevo arcade de plataformas para PlayStation 2



ENTREVISTA

Jez San,
Fundador y CEO de Argonaut

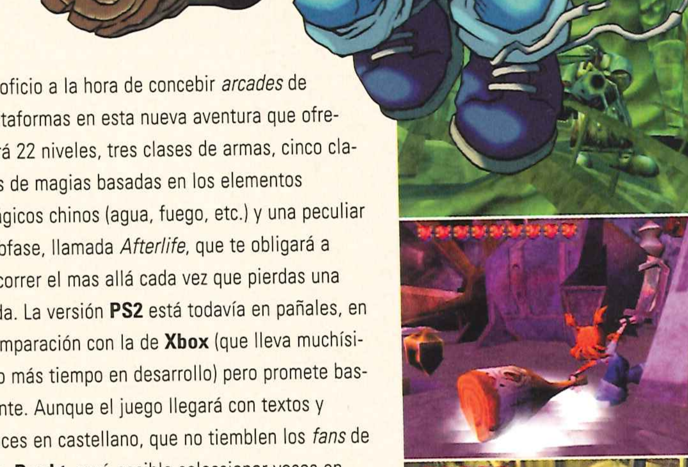
PS2 Revista Oficial: ¿Qué opinas de la situación actual de la industria del videojuego ?
Jez San: Estos últimos años han sido algo difíciles, ya que ha habido una transición a una nueva generación de sistemas y videojuegos (**Xbox**, **PS2**, **GameCube**). Ha sido un año difícil para la industria, pero todos estamos seguros de que en estas navidades el sector remontará el vuelo.

PS2 R.O.: Eres famoso por crear *shooters* legendarios en 3D como *Starglider* o *Starfox*. ¿Tienes en mente hacer en el futuro juegos del mismo corte?
J.S.: Actualmente, estamos enfocados en juegos de personajes. A todos en la compañía nos encantaría crear otro *Starglider*. Algún día lo haremos. Quizá el año que viene.

PS2 R.O.: Una última pregunta: ¿cuál es el juego del que estás mas orgulloso?
J.S.: Es una pregunta muy difícil. ***Malice*** es fantástico. *Harry Potter y la Piedra Filosofal* era genial. Personalmente, mi juego favorito es *Starglider*, pero de eso hace ya 15 años.



Aunque ***Malice*** nació como un proyecto exclusivo para **Xbox**, el sello **Sierra** vio tantas posibilidades en el producto que encomendó a **Argonaut Games**, padres de la criatura, la tarea de llevar a la muchachuela del mazo también a **PlayStation 2**. Y no sólo se han quedado en eso. **Vivendi Universal**, en una acción que deberían imitar otras multinacionales, buscó entre los grupos de su división discográfica y ha reclutado al grupo **No Doubt** para dar el toque musical al juego. La cantante y líder del grupo californiano, **Gwen Stefani**, se ha encargado de prestar su voz a **Malice**, la heroína del juego, una chavala decidida que siempre se acompaña de un contundente martillo o una maza al más puro estilo Sota de Bastos. **Argonaut Games** da buena muestra de su oficio a la hora de concebir *arcades* de plataformas en esta nueva aventura que ofrecerá 22 niveles, tres clases de armas, cinco clases de magias basadas en los elementos mágicos chinos (agua, fuego, etc.) y una peculiar subfase, llamada *Afterlife*, que te obligará a recorrer el mas allá cada vez que pierdas una vida. La versión **PS2** está todavía en pañales, en comparación con la de **Xbox** (que lleva muchísimo más tiempo en desarrollo) pero promete bastante. Aunque el juego llegará con textos y voces en castellano, que no tiemblen los *fans* de **No Doubt**, será posible seleccionar voces en inglés para oír los gritos de la señorita **Stefani**.





No Doubt

El grupo californiano ha puesto su sello (concretamente con cortes del álbum *Rock Steady*) en ***Malice***. Incluso ponen voz a los personajes.

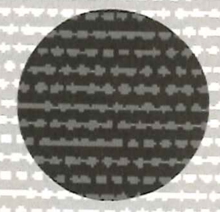


PRESENTACIÓN

Germán Serrano, *Lead Designer* de ***Malice*** e hijo de españoles, nos mostró las principales características de este interesante *arcade* de plataformas para **PlayStation 2**.







www.telefonica.es

Los mejores plataformas

por <<Ana Márquez>>



Son los representantes de la nueva generación de juegos de plataformas para PlayStation 2 y si buscásemos denominadores comunes a todos ellos, esos serían el carisma de sus cinco protagonistas y el marcado giro hacia la aventura. En sus manos, y pezuñas, está el futuro de uno de los géneros más clásicos del videojuego.

Ty The Tasmanian Tiger

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- JUGADORES: 1
- PROGRAMADOR: KROME STUDIOS
- MUNDOS: 4
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- NIVELES: 16
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

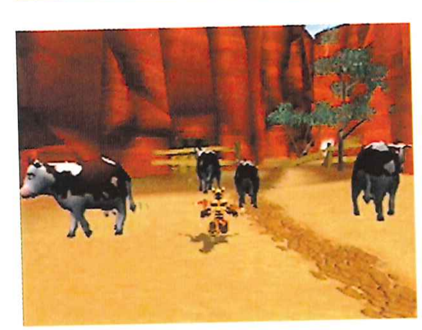
El extinguido marsupial carnívoro australiano vuelve a la vida de la mano de EA Games

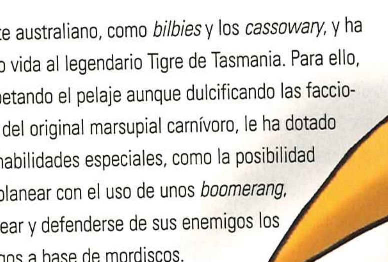












El control de Ty varía dependiendo del mundo en que se encuentre. Así, en la nieve tendrá que descubrir cómo deslizarse por el hielo, mientras que en el desierto deberá aprender a planear en el aire saltando desde un gran acantilado.

Sólo por ser una extraña especie extinguida desde 1936, año en el que murió en cautividad el último Tigre de Tasmania, el misterio y el carisma de su peculiar historia ancestral invade la isla de **Australia** y sobre todo a **Ty**. Pues **EA**, inspirándose en su leyenda, ha recreado una aventura en la que se mezclan fantasía y realidad. Entornos 3D totalmente abiertos e interactivos y enormes escenarios que reproducen la selva tropical, las montañas nevadas, el desierto y los arrecifes de coral. Asimismo, **EA** ha dado vida en este título a más de 50 animales originarios del continente australiano, como *bilbies* y los *cassowary*, y ha dado vida al legendario Tigre de Tasmania. Para ello, respetando el pelaje aunque dulcificando las facciones del original marsupial carnívoro, le ha dotado de habilidades especiales, como la posibilidad de planear con el uso de unos *boomerang*, bucear y defenderse de sus enemigos los dingos a base de mordiscos.

Ty cree que su especie está extinguida y que es el único Tigre de Tasmania existente. Pero la aparición de un extraño ser le hace descubrir que no está sólo, sino que los demás tigres están en otro mundo llamado *Dreamtime*. Llegar hasta allí no es fácil, pues además de resolver numerosos enigmas y combatir contra los enemigos, **Ty** tendrá que recorrer un total de 16 niveles con el fin de encontrar los 5 talismanes que abrirán las puertas de *Dreamtime*.

MINIJUEGOS

A lo largo de los 16 niveles que componen la aventura se entrecruzarán divertidos minijuegos en los que **Ty** tendrá resolver problemas, pastorear ovejas y vacas montado sobre una especie de búfalo, y cosechar productos típicos de **Australia**.



Ty the Tasmanian Tiger

>>>Opinión

Aún está en desarrollo y le quedan muchos aspectos por determinar, pero el carisma de Ty y la ambientación de los escenarios ya auguran que será el juego de las próximas navidades.

▲ **ON**
La animación y las habilidades de Ty.

▼ **OFF**
Bruscos movimientos de cámara, pero quizá sean corregidos en la versión final.



BOOMERANG
Con este utensilio, **Ty** planea en el aire y lucha contra sus rivales con precisión, pues posee punto de mira.



MORDISCOS
Técnica infalible para acabar con todo bicho viviente australiano.



EN EL AGUA
Debajo del agua **Ty** pierde su habilidad mordedora y sólo puede utilizar el *boomerang* como defensa.

Ratchet & Clank

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- JUGADORES: 1
- PROGRAMADOR: INSOMNIAC
- Nº ARMAS: 35
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2002
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS

>>>Opinión

Cuando un título te sumerge, te invade, te hace partícipe de todo su entorno y te maravilla sólo con ver sus escenarios, es éxito seguro. Ratchet & Clank no sólo será un éxito, sino que desterrará a todos sus antecesores.

▲ ON
El motor gráfico, el diseño de personajes y escenarios, las animaciones... Y sobre todo su jugabilidad.

▼ OFF
Un soberbio plataformas que llegará con la oferta lúdica de Navidad. ¿Por qué los buenos juegos siempre se hacen de rogar?



PUNTO DE MIRA
Algunos androides sólo pueden ser destruidos con el objetivo en primera persona que contiene cada arma.



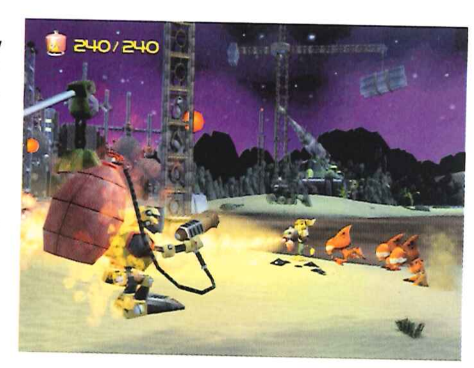
TIENDA
Ratchet puede comprar munición y armamento, como el guante *Glove of Doom* o el *Devastator*, en los «mejores puntos de venta» con los tornillos que encuentre en su viaje.

El Jak & Daxter futurista de Insomniac podría coronarse como el nuevo rey del género





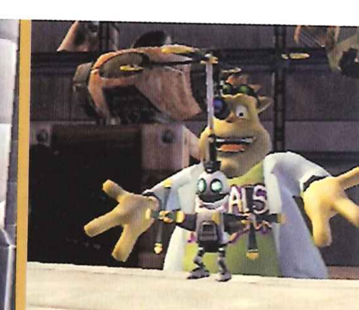
Más allá del horizonte... Cada partícula, cada personaje y cada elemento del escenario, posee vida propia. *Jak & Daxter* fue el responsable de marcar un antes y un después en el género, creando un mundo orgánico y sin pesadas pantallas de carga. Ahora los creadores de la saga *Spyro* toman el relevo, utilizando el motor gráfico que **Naughty Dog** ideó para su pareja de héroes en *The Pecursor Legacy*. Si bien el mundo de estos dos personajes era bucólico por sus majestuosos escenarios inspirados en las islas más exóticas del planeta, en ***Ratchet & Clank*** nos hallamos ante un universo industrial y futurista. Con inmensos rascacielos, coches voladores (que recuerdan a los que **Spielberg** ideó en *Regreso Al Futuro II*), robots inteligentes, astutos androides y un sinfín de elementos ambientales capaces de recrear el mañana de una nación. Otra diferencia es que el título de **Insomniac** contiene bastante acción y, por tanto, algo más de violencia. **Ratchet** tendrá a su disposición, según vaya progresando, 35 armas diferentes e infinidad de *gadgets* para cumplir con su misión: acabar con **Mr. Drek** y su maléfico pensamiento de destruir el mundo y crear uno nuevo. A pesar de que la ambientación es algo baldía, el humor y la gracia no faltan en **Ratchet** y **Clank**. Dos personajes algo peculiares, un alienígena y un robot, y aunque **Ratchet** es el principal protagonista de la aventura (dotado con más de 20 movimientos), en determinadas misiones el jugador podrá controlar a **Clank**. Aún está en fase de desarrollo, pero lo visto hasta ahora desvela un control preciso y una jugabilidad variada que mezcla a la perfección plataformas, acción, aventura y *puzzles*. Sólo queda esperar a descubrir si en el mundo de ***R&C*** el sol y la luna también se suceden como en *Jak & Daxter*.



Una de las armas más eficaces es el Devastator, el cual podrás comprar en la tienda. Esta «máquina» lanza misiles teledirigidos, por lo que nunca falla. Eso sí, la munición es bastante cara.

CLANK

Es un robot con habilidades muy especiales, pero también puede adquirir muchas otras pagando una cierta cantidad de tuercas. Así, para que **Clank** pueda volar, **Ratchet** pagará al herrero para que le incorpore unas hélices. De este modo, **Ratchet** podrá dar saltos más altos y planear en el aire.



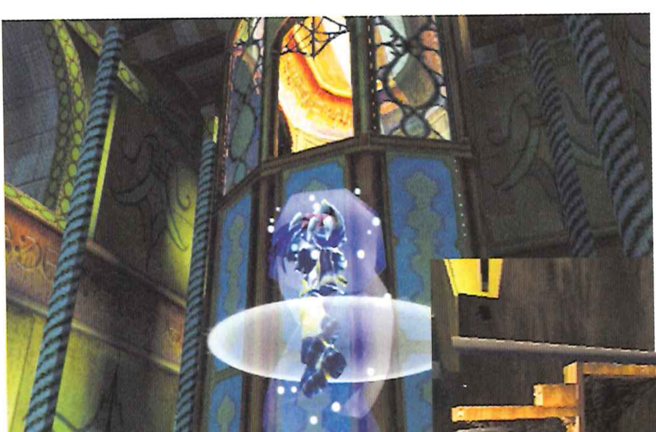
Dentro de las misiones que Ratchet tendrá que afrontar, deberá resolver pequeños pero peliagudos puzzles si quiere progresar.



Vexx

- COMPAÑÍA: ACCLAIM ENT.
- JUGADORES: 2
- PROGRAMADOR: ACCLAIM STUDIOS AUSTIN
- NIVELES: 18
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2002
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS

La nueva mascota de Acclaim pretende reinventar el género de las Plataformas





La versión alpha de Vexx al la que hemos tenido acceso fue la misma que Acclaim expuso en el E3. En ella se muestran 2 niveles interiores de gigantescas proporciones con un motor 3D aún por depurar.

Un argumento más típico de los juegos de rol, donde la magia y el lado oscuro de las almas en pena cobra tal importancia que nos adentra en la mente del protagonista y nos sumerge en un mundo idílico. Así es ***Vexx***, a simple vista no parece tener la estética de un plataformas corriente. Ofrece una visión algo más agresiva y una técnica de juego donde el enfrentamiento contra las malas bestias mediante el uso de magias es fundamental. **Vexx**, miembro de la tribu *Rockhaven*, debe vengar la muerte de su padre y acabar con **Dark Yabu**, el asesino y causante del caos que asola *Astara*. Sin espadas, sin mazas y sin pistola. Sólo con unos guantes como arma de defensa se enfrentará a tan peligrosa misión. Recorrerá 18 niveles con escenarios 3D, entornos soberbios y en los que la noche y el día se sucederán. Asimismo, cuando la oscuridad asola *Astara*, tanto el paisaje como los enemigos cambiarán de aspecto haciéndose más hostiles. Sin duda, la mecánica de ***Vexx*** es muy atractiva, pues además de recoger utensilios necesarios para acabar con el maleficio de **Dark Yabu** y resolver interesantes *puzzles*, el jugador podrá hacer uso de la magia, cuyos efectos de luz son dignos de admirar. Sólo una pega, esperemos que la versión final tenga un mejor control de cámara.

ENEMIGOS

El diseño de enemigos discrepa en cuanto a la importancia que éstos tengan en el desarrollo del juego. Así pues, aquel que es crucial en la aventura su construcción será original y magnánima, mientras que el común será un simple monstruito.

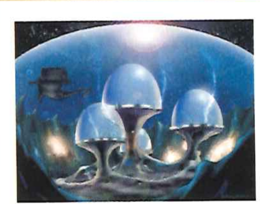


>>>Opinión

Su argumento y ambientación se alejan de lo que nos tienen acostrumbrados los juegos de plataformas. Está bastante cuidado en todos sus aspectos, pero aún necesita ser pulido.

▲ **ON**
Sus entornos, escenarios y los efectos de magia. El diseño manga de Vexx.

▼ **OFF**
El motor 3D todavía es bastante brusco.



UN MUNDO MARAVILLOSO
18 niveles idílicos revestidos de frondosos bosques, cuevas misteriosas y templos malditos.



EL FONDO DEL MAR
Oculta un misterio que **Vexx** debe descubrir para vengar la muerte de su padre.



LOS GUANTES
La magia es su mejor arma para defenderse, pero sus guantes también poseen cuchillas para escalar.



SLY COOPER

Sly Cooper And Thievius Raccoonus

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- JUGADORES: 1
- PROGRAMADOR: SUCKER PUNCH
- ESCENARIOS: 5
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2002
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS

>>>Opinión

La astucia, sigilo y agilidad del zorro confieren al protagonista las facultades de un gran espía. De ahí que hayan parodiado al gran Metal Gear Solid para dar más personalidad al juego.

▲ ON
Su estilo gráfico, la utilización del cel-shading y sus gotas de humor.

▼ OFF
Esperemos que la dificultad sea ajustada.



DONDE ESTÁN LAS LLAVES...
Uno de los principales *puzzles* de esta versión de ***Sly Cooper*** nos retaba a encontrar 3 llaves.



¡MENUDO ESCUDO!
Para protegerse de las flechas y ocultarse, nada mejor que un barril.



SI YO FUERA RICO...
Dado sus escasos *checkpoints*, recoge todas las monedas posibles para acumular vidas.

Un remarcado estilo cartoon y grandes dosis de camuflaje son sus señas de identidad





De toda la oferta lúdica de plataformas que saldrá en los próximos meses para **PlayStation 2**, quizá este título es el que más pondrá a prueba nuestra habilidad y destreza al estilo de los clásicos del género. Acentuando, sobre todo, las técnicas del espionaje. Uno de los mayores atractivos de Sly Cooper es precisamente este último aspecto, pues con gracia y estilo ha conseguido parodiar al *Tactical Espionage Action* de **Konami**. De tal modo que no sólo el usuario se tendrá que limitar a saltar y esquivar o aniquilar enemigos, sino que deberá estudiar la manera de pasar desapercibido ante el ojo de nuestro rival. Y aunque la historia que se nos presenta no es del todo muy original (recuperar un artilugio mágico llamado *Thievius Raccoonus*, herencia del padre de **Sly**) las misiones que tendremos que afrontar desbordan emoción. Desde sortear focos de luz, pasando por utilizar un barril como escudo, hasta cruzar fuertes corrientes de cascadas. Gráficamente llama la atención por su agresivo *look* de dibujo animado y por su lúgubre y misteriosa iluminación (***Sly Cooper*** nos ofrecerá cinco entornos diferentes de rica y recargada ambientación). Posee una jugabilidad muy variada y fácil de controlar, pero sería recomendable que en la versión final la dificultad se ajustara un poco más con un mayor número de *checkpoints*.

La agilidad y versatilidad de movimientos de Sly le permitirán surcar los escenarios 3D con una gran libertad.



HOLA, ¿SOY SNAKE?

Tanto los cautelosos movimientos de **Sly**, el esconderse detrás de las paredes, como los diálogos con el cuartel general están inspirados en el mítico *Metal Gear Solid*. Una simpática parodia que en más de una ocasión nos hará esbozar alguna sonrisa. Sobre todo cuando esté doblado al castellano.



Taz Wanted

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- JUGADORES: 1-2
- PROGRAMADOR: BLITZ GAMES
- MUNDOS: 4
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- CARTELES: 84
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- FECHA DE APARICIÓN: 23 OCTUBRE 2002

Un estilo tan peculiar que sólo los amantes del delirante universo Warner sabrán apreciar



Quizá su apariencia *cartoon* engaña. Personajes grotescos aderezados con la técnica del *cel-shading* y situaciones hilarantes típicas de los **Looney Tunes** pueden hacer pensar que **Taz Wanted** está orientado a los más jóvenes usuarios de **PS2**. Nada más lejos de la realidad, pues esta vez el explosivo **Taz** tendrá que explorar un universo en 3D de forma no lineal. Lo cual supone que el desarrollo del juego será bastante más complejo que en los anteriores títulos protagonizados por el **Demonio de Tasmania**. Con esta técnica el jugador puede ir a cualquier parte del escenario y cumplir los objetivos según le convenga. Así pues, este indefenso animalito australiano tendrá que recorrer 4 mundos para destruir todos los carteles de «Se Busca» si no quiere acabar como atracción de feria. De tal modo que visitará lugares tan peculiares como el Zoo de **Yosemite**, **San Francisco**, el **Oeste** y el desierto de **Tasmania**, donde le esperan infinidad de pruebas custodiadas por vigilantes, policías, osos polares o elefantes que le devolverán a su jaula. Además, el hecho de que **Taz** pueda cambiar de indumentaria otorga al juego un toque de humor y a **Taz** inéditas acciones. En definitiva, el planteamiento (típico de los juegos con sello **Warner**) es muy bueno, pero el desarrollo y la jugabilidad, al igual que su estética, son un continuo frenesí.

Según vayas cumpliendo objetivos y encontrando los items dorados especiales se harán disponibles los Extras del juego, los cuales contienen una Galería de material gráfico y un total de 9 Secretos desternillantes.

MOVIMIENTOS TAZ

Este simpático demonio podrá saltar correr y relizar multitud de movimientos como nos tiene acostumbrados en la serie. No faltará su ataque especial el torbellino, ni tampoco el asustadizo que deja totalmente indefensos a sus enemigos.

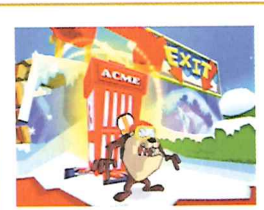


>>>Opinión

Su desarrollo es 100% Looney Tunes: situaciones absurdas, peleas disparatadas y un entorno gráfico algo extravagante. Guste o no guste su planteamiento engancha.

▲ ON
Jugabilidad variada, el aspecto cartoon y el humor de la serie de animación.

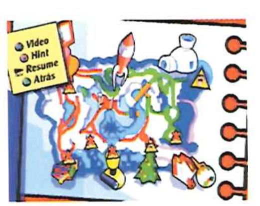
▼ OFF
En ocasiones su desarrollo resulta caótico.



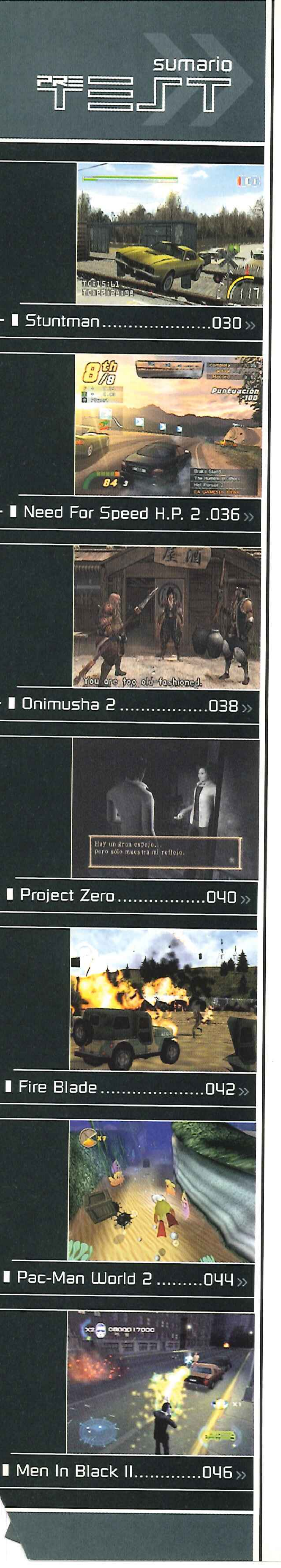
EL CARNAVAL DE TAZ
Utiliza las cabinas de teléfono para cambiar de traje (snowboarder, ninja) y pasar desapercibido.

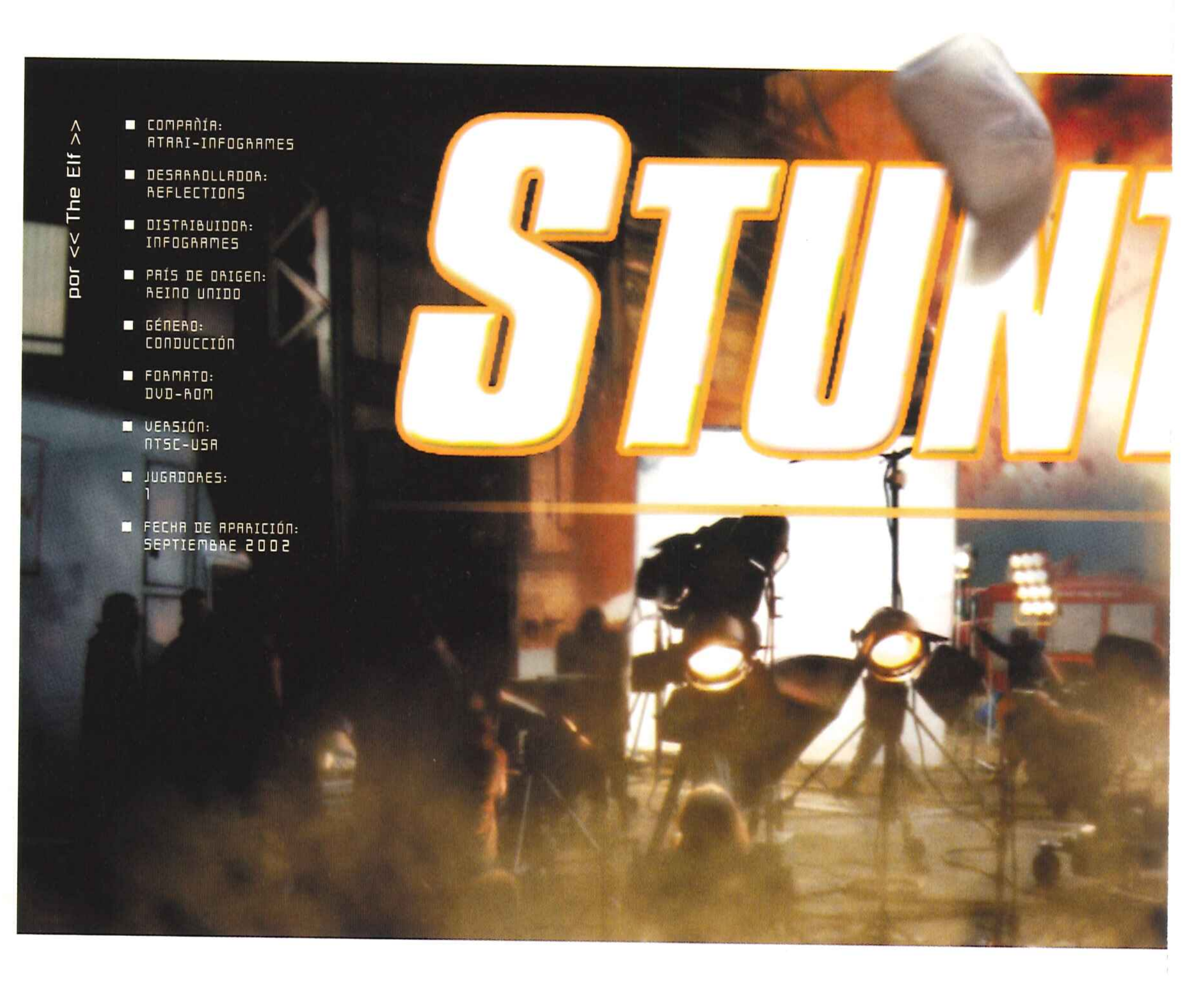


DOS JUGADORES
Frenético duelo de carreras con cronómetro en marcha y a pantalla partida.



MAPA
Es necesario para hallar los 7 carteles. En él te darán pistas y te mostrarán un vídeo de su ubicación.





por << The Elf >>

- COMPAÑÍA: ATARI-INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: REFLECTIONS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

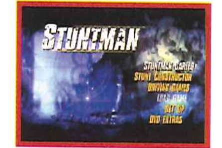
Stuntman es la prueba fehaciente de que cada vez que Reflections aparece en el panorama del videojuego hace temblar sus cimientos



Londres

Toothless In Wapping

En esta película de bajo presupuesto comenzaremos nuestra carrera como especialistas. Hay un total de cinco escenas en las que conduciremos una especie de **Ford Capri** amarillo, un coche de policía y un símil de **BMW Serie 3** de los años ochenta.



La historia siempre ha dado la razón a **Reflections**. La compañía con sede en **Newcastle** capitaneada por **Martin Edmondson** (*Managing* y *Creative Director*) siempre ha antepuesto la calidad a la cantidad, y la palabra «prisa» nunca ha aparecido en su vocabulario técnico. Aunque muchos de vosotros asociéis este mítico grupo de programación tan sólo a las sagas *Destruction Derby* y *Driver*, sería injusto obviar o dejarse en el camino títulos legendarios como *Ravenskull*, *Codename Droid*, *Ballistix*, *A.W.E.S.O.M.E.* o el inolvidable, y culpable del ascenso meteórico de **Reflections**, *Shadow Of The Beast*. Este delirio audiovisual para **Amiga** de finales de los ochenta (128 colores simultáneos, 13 planos de *scroll*, 50 *fra-*



mes por segundo...) demostró las desmesuradas aptitudes técnicas de sus creadores, y es algo que les ha acompañado a lo largo de los años y protagonizado cada uno de sus títulos. Incluso en más de una ocasión esta búsqueda de la perfección tecnológica ha llegado a desequilibrar esa hipotética balanza entre espectáculo y jugabilidad que tanto nos preocupa a los amantes del videojuego. Después de los antológicos episodios de *Driver*, **Reflections** se embarcó en un proyecto llamado ***Stuntman***, una especie de mezcla de sus dos sagas automovilísticas de 32 *bits* y, hoy por hoy, el juego de conducción más original y espectacular de de **PlayStation 2**. ***Stuntman*** puede ser catalogado como un simulador de especialista que comenzó su andadura como antesala de *Driver 3* o una especie de pista de pruebas digital para futuros proyectos que ha acabado por convertirse en un videojuego. Para dotar al juego del máximo realismo posible, **Infogrames** y **Reflections** han contado con la asesoría técnica del prestigioso especialista de **Hollywood** y ganador de un Óscar de la Academia, **Vic Armstrong**. La historia de **Vic** (más de 36 años ejerciendo de especialista) está asociada con sagas y películas de la talla de *Terminator, Indiana Jones, Superman, James Bond,*



Dentro de la modalidad de juego Driving Games encontraremos cinco pruebas de precisión, siete de velocidad y tres de especialista. Su dificultad es bastante generosa pero merece la pena probarlas para hacernos con el control total de los vehículos.



Una larga historia marcada por el éxito

Martin Edmondson fundó **Reflections** en 1985, y hasta la llegada de las consolas sus juegos protagonizaron momentos cumbre en ordenadores como **BBC Micro, Electron, Atari ST** y **Amiga**. El mítico *Shadow Of The Beast* (1989) catapultó al estrellato a la compañía. La llegada de **PlayStation** vio nacer las dos partes de *Destruction Derby* (uno y dos millones de unidades vendidas respectivamente). *Driver* supuso la consagración con unas ventas que superaron los cinco millones mientras que *Driver 2* rebasó los 3 millones.

Reflections

Los juegos de una gran compañía:

- **Ravenskull** (1985) BBC Micro+Acorn Electron)
- **Codename Droid** (1986) BBC Micro+Acorn Electron
- **Stryker's Run** (1987) Electron
- **Ballistix** (1989) BBC Micro, Atari ST y Amiga
- **Shadow Of The Beast** (1989) Amiga
- **Shadow Of The Beast II** (1990) Amiga
- **A.W.E.S.O.M.E.** (1990) Amiga
- **Shadow Of The Beast III** (1992) Amiga
- **Brian The Lion** (1994) Amiga
- **Destruction Derby** (1995) PSone
- **Destruction Derby 2** (1996) PSone
- **Driver** (1999) PSone
- **Driver 2** (2000) PSone



Soldado Universal, *Starship Troopers* o, más recientemente, *Los Ángeles de Charlie* por citar algunas. La unión de ambos genios ha dado como resultado una genialidad llamada ***Stuntman***, un juego tan difícil de catalogar como de caer rendido a sus numerosos encantos. Podríamos definirlo como sucesor natural de *Destruction Derby* y *Driver*. Es como un choque violento entre ambos mitos. La fusión de ambos desarrollos, aptitudes y actitudes. Destrucción y control. Caos y perfección. Fotorrealismo y narración. No tiene parangón con nada de lo que hayáis jugado antes, pero te transmite esa sensación de que tú tienes el control y de que el vehículo que controlas responde las leyes de la física comportándose como lo haría en la realidad. **Reflections** extiende su alfombra roja de bienvenida y te propone para las próximas horas, días o semanas convertirte en un auténtico especialista de cine y protagonizar las escenas que han abierto tus ojos y boca de par en par ante la pantalla del televisor. El modo principal de ***Stuntman*** está dividido en seis escenarios (**Londres**, **Louisiana**, **Bangkok**, **Suiza**, **Egipto** y **Mónaco**) o películas, conformando un total de 24 secuencias. En cada escena tendremos que ceñirnos a las exigencias del guión, narración del director y a unos símbolos que aparecerán en pantalla indicándonos las acciones a realizar (utilizar freno de mano, saltar una rampa, golpear elementos del escenario...). Para ello tendremos un tiempo limitado y un porcentaje mínimo de perfección que habrá que cumplir. Éste es el desarrollo básico del modo principal. Por supuesto la dificultad irá aumentando y poco a poco cada secuencia se convertirá en un auténtico infierno. **Martin Edmondson** nos comentó en su última visita a **España** que habían jugado tanto

<Stuntman es el juego de conducción más original y epectacular de todo el catálogo de PlayStation 2>



Estos son algunos de los iconos que nos indicarán durante el juego las acciones a realizar en las secuencias de Stuntman. ¡Memorizadlos bien!

Louisiana

A Whoopin And A Hollerin

Esta película, al más puro estilo *Dukes Of Hazzard*, es la auténtica perla del juego y la culminación del talento de **Reflections**. Aunque tan sólo cuenta con tres escenas, la gran variedad de acciones a realizar y la tremenda espectacularidad de las mismas nos obligarán a jugarlas una y otra vez. Los tres coches son «torpedos» *Made in USA*.



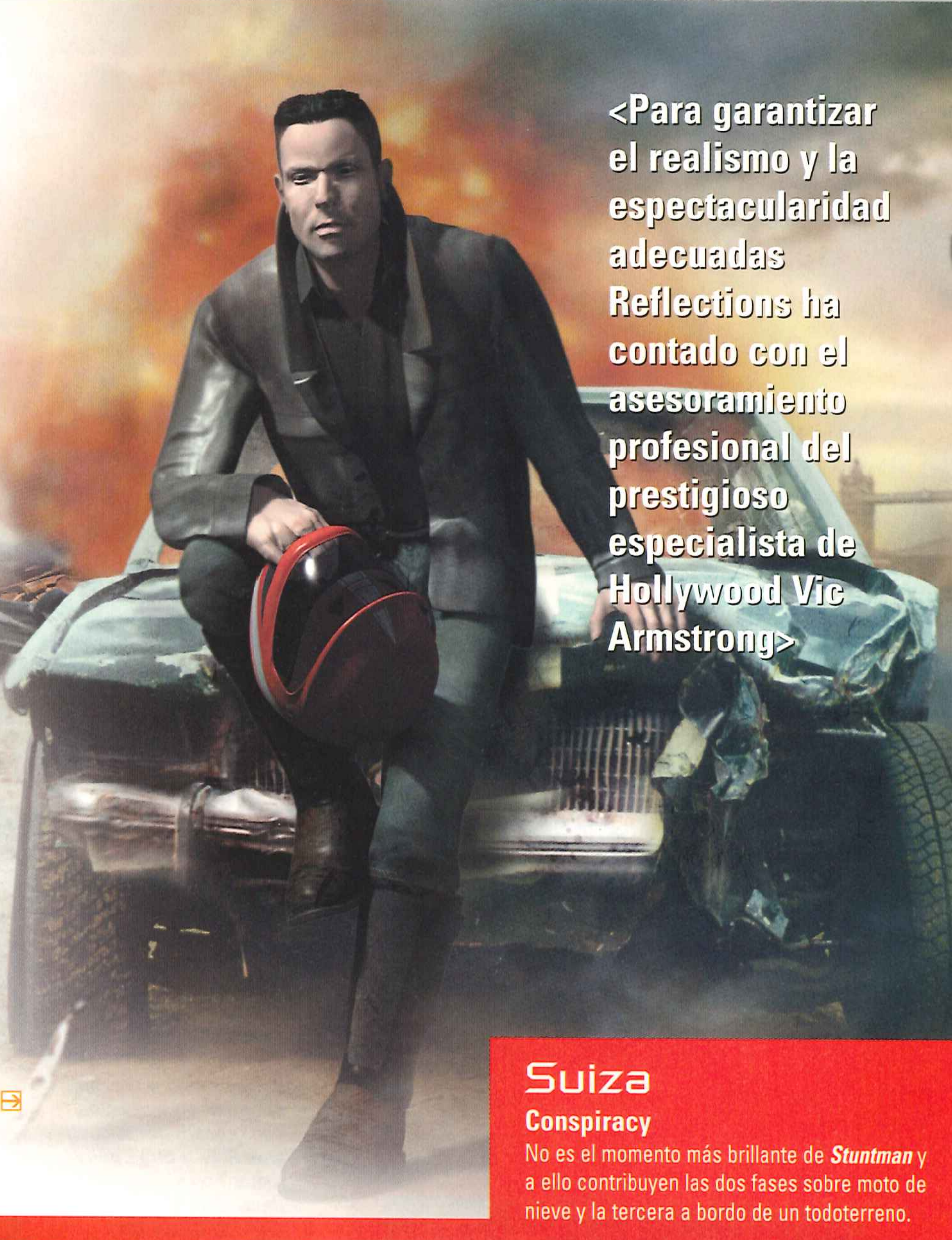




Las cifras de Stuntman

- Los vehículos principales están creados por más de 5.000 polígonos.
- Los coches tienen más de 35 puntos que pueden ser dañados.
- Los coches pueden perder hasta un total de 18 partes.
- Los grafistas tomaron más de 28.000 fotografías.
- *Stuntman* posee más de 250.000 imágenes prerenderizadas.
- En el juego se dan cita más de 160 millones de pixels.
- Los coches secundarios están formados por más de 3.000 polígonos.
- Se han utilizado más de 2.000 gigas de datos en los *trailers*.
- En *Stuntman* podemos encontrar 97 vehículos diferentes.
- Se han grabado más de diez minutos de *motion capture*.
- Han hecho falta 7.000 *storyboards* y dibujos de personajes para dar vida a las secuencias *FMV*.
- Hay un total de 30 minutos de secuencias *FMV*.
- Una sola persona hubiera tardado 40 años en hacer el juego.
- En las secuencias *FMV* existen más de 20 personajes diferentes.
- En el *Stunt Arena* podremos utilizar un total de 33 elementos diferentes.
- El estadio de *Stunt Arena* mide 500 metros de largo y 259 de ancho.
- En las gradas del estadio se ha simulado un público superior a 50.000 personas.

tiempo a ***Stuntman*** y se lo sabían tan de memoria que quizá habían situado la curva de dificultad demasiado alta. Es posible, es más, os lo aseguro, que ***Stuntman*** va a ser muy exigente con vuestros reflejos, pero también es cierto que ser especialista en la vida real requiere ese grado de concentración tan elevado para que todo salga bien. Y ese es uno de los secretos de ***Stuntman***: repetir y repetir las escenas para conocernos de memoria todas las tareas a realizar y así poder completarlas con la máxima perfección posible. Una vez que conoces todo lo que hay que hacer es cuando la creación de **Reflections** transmite esa indescriptible sensación de disfrute y control. Pero todo esto no sería posible si el comportamiento y dinámica de los vehículos no fuera real, y en ese apartado no hay quién supere a los chicos de **Newcastle**. Y no sólo estamos hablando de coches porque también manejaremos motos de nieve, vehículos blindados de la Segunda Guerra Mundial o *Tuk Tuk's* (taxis tailandeses de tres ruedas). En ***Stuntman***, podremos conducir un total de 36 vehículos diferentes. Un capítulo aparte merecen los daños que reciben los coches y que,



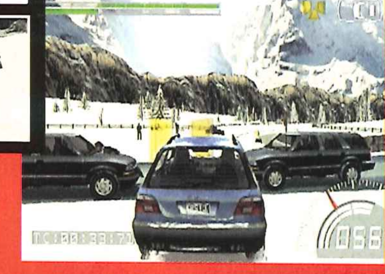
<Para garantizar el realismo y la espectacularidad adecuadas Reflections ha contado con el asesoramiento profesional del prestigioso especialista de Hollywood Vic Armstrong>

Suiza

Conspiracy

No es el momento más brillante de ***Stuntman*** y a ello contribuyen las dos fases sobre moto de nieve y la tercera a bordo de un todoterreno.







Bangkok

Blood Oath

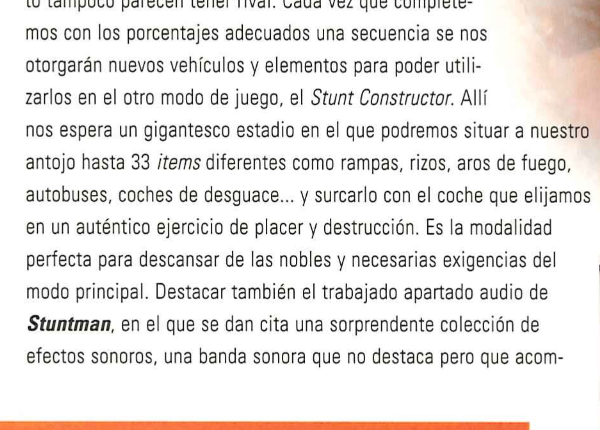
Aquí comenzarás a vértelas cara a cara con la estudiada curva de dificultad de ***Stuntman***. Cualquier mínimo descuido o falta de concentración te alejarán del perseguido cien por cien de perfección. Las dos primeras secuencias nos pondrán a los mandos de dos potentes y súper manejables bestias de cuatro ruedas. En las dos siguientes tendremos que conducir los inestables taxis tailandeses o *Tuk Tuk*.





PRE TEST

<Tendremos que protagonizar un total de 24 secuencias>



si echáis un vistazo al cuadro de cifras que acompaña a estas páginas, os quedaréis de piedra. Hasta un total de 35 puntos pueden ser dañados y hasta 18 partes pueden perderse con las colisiones. En este aspecto tampoco parecen tener rival. Cada vez que completemos con los porcentajes adecuados una secuencia se nos otorgarán nuevos vehículos y elementos para poder utilizarlos en el otro modo de juego, el *Stunt Constructor*. Allí nos espera un gigantesco estadio en el que podremos situar a nuestro antojo hasta 33 *items* diferentes como rampas, rizos, aros de fuego, autobuses, coches de desguace... y surcarlo con el coche que elijamos en un auténtico ejercicio de placer y destrucción. Es la modalidad perfecta para descansar de las nobles y necesarias exigencias del modo principal. Destacar también el trabajado apartado audio de ***Stuntman***, en el que se dan cita una sorprendente colección de efectos sonoros, una banda sonora que no destaca pero que acom-

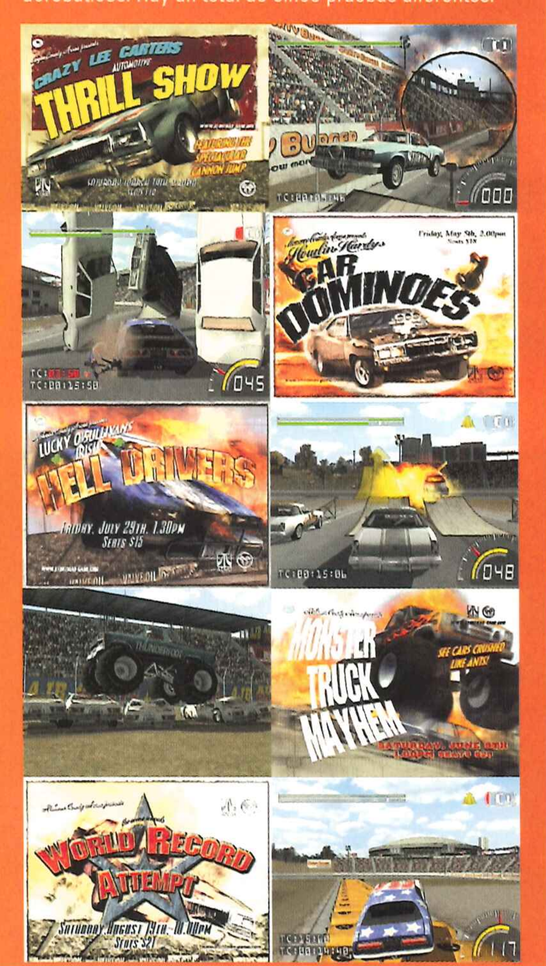


Entre prueba y prueba seremos obsequiados con numerosas secuencias FMV y otras generadas con el potente motor 3D del juego. Al finalizar todas las secuencias de cada película seremos obsequiados con un trailer de las mismas.

Pruebas de Bonus

Auténtico espectáculo sobre ruedas

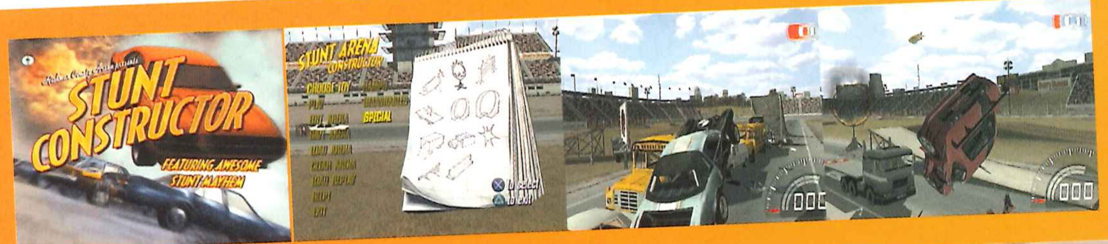
Al completar cada película se nos pondrá a prueba en el estadio de *Stunt Arena* con escalofriantes ejercicios acrobáticos. Hay un total de cinco pruebas diferentes.



Egipto

The Scarab Of Lost Souls

Ambientación estilo **Indiana Jones** con vehículos de la Segunda Guerra Mundial incluidos. Prepárate para controlar un par de jeeps, una moto con side-car y un vehículo blindado. La diferencia de manejo de los cuatro artefactos es el mayor *handicap* de las cuatro secuencias de la película.



Stunt Constructor

Un escenario a nuestra medida

Este modo de juego de ***Stuntman*** nos dará la oportunidad de crear nuestro propio escenario de pruebas con un total de 33 elementos posibles. También se puede elegir vehículo.

paña a la perfección y un doblaje muy serio y contundente. Esperemos a ver qué sucede con la versión en castellano, aunque con los precedentes de los dos *Driver* parece que no va a haber ningún problema. Pero ***Stuntman*** no es perfecto Son pocos sus fallos pero importantes, comenzando con la excesiva linealidad y ausencia de libertad de sus pruebas cinematográficas, los excesivos y numerosos tiempos de carga y la desesperación que puede acudir a nosotros ante la dificultad de algunas secuencias. También es necesario hablar de un motor 3D efectivo y efectista pero poco estable, que hace que su entorno, plagado de escenarios repletos de detalle, perfectamente ambientados y rebosantes de texturas fotorrealistas, pierda su originaria pureza técnica. Se debe, en parte, a que todos los elementos de los escenarios proyectan su sombra en tiempo real obligando a **PS2** hacer uso masivo de su CPU. A veces la búsqueda de la perfección puede con la lógica o, ¿será que «La Sombra De La Bestia» ha podido con **Reflections**? Los genios son así...

<La exigente curva de dificultad de Stuntman nos obligará a concentrarnos como auténticos especialistas>

▲ ON
El control de los vehículos y su dinámica son magistrales. Las pruebas a realizar son emocionantes y muy variadas. El Stunt Constructor.

▼ OFF
Los tiempos de carga son elevados, el motor del juego no es todo lo estable que debiera y el nivel de dificultad es excesivo en muchas ocasiones.

Mónaco

Live Twice For Tomorrow

Esta parodia de las películas de **James Bond**, dividida en cinco secuencias, elevará la curva de dificultad de ***Stuntman*** hasta niveles insospechados. La más mínima pérdida de tiempo dará al traste con el resultado. La parte positiva es que estaremos a los mandos de los coches más potentes de ***Stuntman***. Clones de **Aston Martin**, **Lotus**, **Lexus**, **Lamborghini** y como guinda una epecie de... **Fiat 500**. Velocidad, espectáculo y mucha dificultad.



Extras DVD

En el mismo DVD...

...encontraréis un montón de extras como el *making of*, entrevistas con **Vic Armstrong** y **Tommy Trubble**, una *rolling demo*, el anuncio de TV, un par de *trailers* de otros juegos de **Infogrames** y un anticipo visual del esperadísimo *Driver 3*.







- **COMPAÑÍA:** EA GAMES
- **DESARROLLADOR:** BLACK BOX
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** CANADÁ
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE 2002

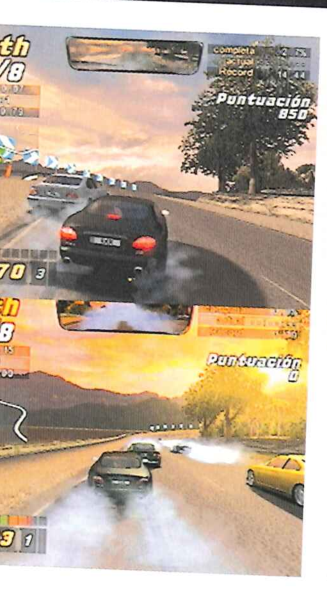
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

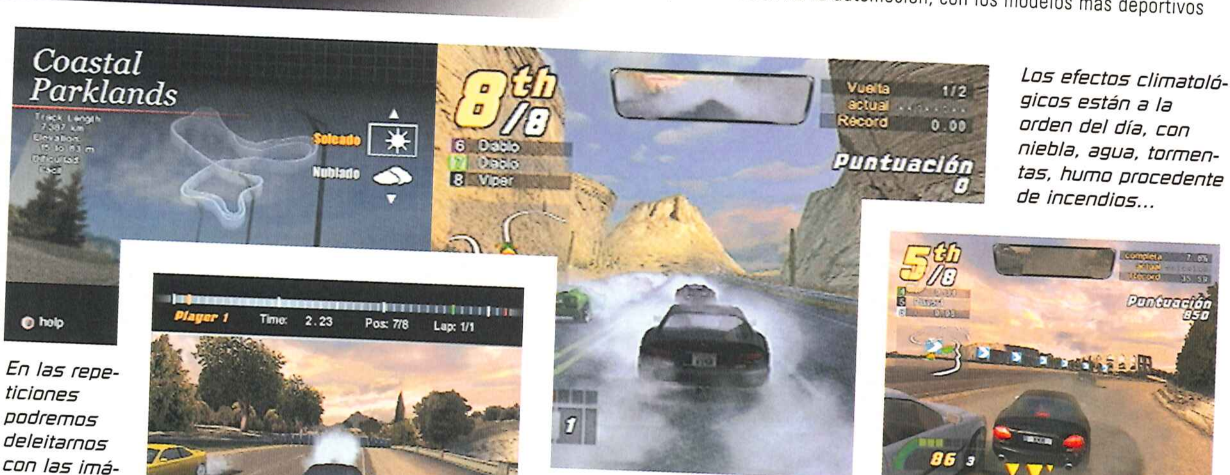
Los mejores deportivos del mercado compiten frente a frente en la última entrega de la saga de EA GAMES

por << The Scope >>



La mayoría de los usuarios de **PS2** suelen ser antiguos usuarios de **PSone**, y por lo tanto casi sobra decir en qué consisten los juegos pertenecientes a la franquicia *Need For Speed*. Pero nunca está de más recordar que este juego supuso, hace ya mucho tiempo, una auténtica revolución en lo que se refiere a juegos de conducción. Fue en aquella mítica entrega para **3DO** cuando se dio a conocer, con una estructura de juego que destacaba por utilizar coches reales, con talante eminentemente deportivo y, lo más impactante, con recorridos urbanos e interurbanos con la presencia de tráfico real. Como os podéis imaginar, los accidentes estaban a la orden del día, que llegaban a su culmen en las impresionantes repeticiones, que mostraban con total realismo las reacciones de los vehículos tras impactos a más de 200 kilómetros por hora. En aquella época la simulación se concentraba en juegos de Fórmula Uno y demás disciplinas automovilísticas, pero trasladar esos modos de juego a una carretera real supuso una auténtica revolución en el género que ha hecho que la franquicia *NFS* perviva hasta hoy en día con la mayor actualidad. Además, la presencia de la policía le daba ese toque ilegal y personalizaba aún más el juego, ya que no sólo había que correr bien y evitar los accidentes, sino también las multas. Tras una numerosa presencia de *NFS* a lo largo de los últimos años, le ha llegado el turno a ***Hot Pursuit 2***, heredero directo de *NFS III: Hot Pursuit* (entre éstos salió el *Porsche Challenge*), que reúne toda la magia del juego, sin perder ni un ápice de su encanto, y la combina con las enormes posibilidades técnicas que permite una consola como **PlayStation 2**. Para la ocasión, **EA GAMES** se ha hecho con las licencias de los coches más deseados por cualquier amantes de la automoción, con los modelos más deportivos





En las repeticiones podremos deleitarnos con las imágenes más espectaculares de cada carrera.

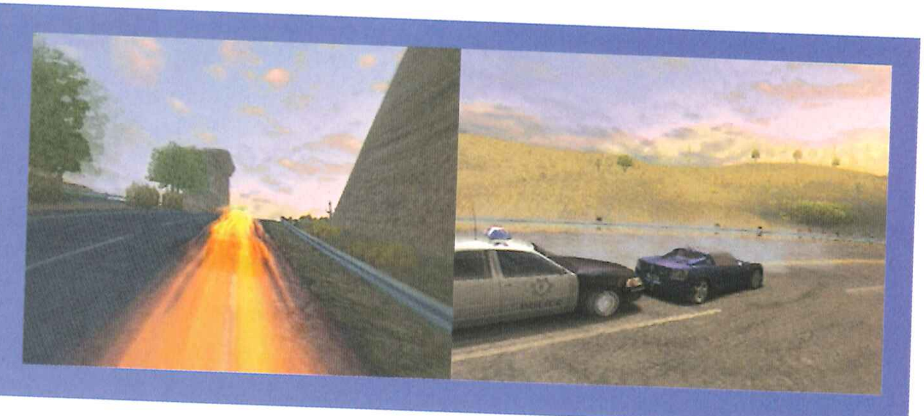
Los efectos climatológicos están a la orden del día, con niebla, agua, tormentas, humo procedente de incendios...

<La policía y el tráfico real son los ingredientes básicos de todo NFS>

Novedades

Además de incluir un montón de opciones de juego, NFSHP2 posee cosas curiosas...

Entre ellas estas dos. Si pulsamos un botón del *pad*, la carrera se parará y saldrá del morro un haz de fuego que nos mostrará cómo van a ser los próximos tramos del circuito. Luego, volverá a su lugar y continuará la carrera como si tal cosa. Y si pulsamos otro, también se parará la carrera y la cámara hará un giro de 360º permitiéndonos observar todas las circunstancias que rodean a la posición de nuestro coche.



de las marcas más prestigiosas, desde **Ferrari** hasta **Porsche**, pasando por fabricantes más generalistas como **Dodge**, **Ford**, **BMW** o **Mercedes**. El resultado es un abanico compuesto por más de 20 vehículos, todos ellos modelados con un impresionante realismo, y con un comportamiento dinámico que traslada con la mayor fidelidad las cualidades reales de estos bólidos. En cuanto a circuitos, la cifra no es escandalosa en número pero sí en cuanto a su extensión. De hecho, es injusto llamarlos circuitos, ya que son carreteras reales, y que tardaremos muchos minutos en completarlas. Además, en ellas se esconden atajos, rutas alternativas y todo tipo de saltos y sorpresas. Entre estas últimas hay que destacar los entornos, ya que al ser carreteras totalmente abiertas que nos permiten salirnos de la ruta y adentrarnos por los laterales, podremos contemplar todo tipo de espectáculos más o menos naturales, desde ríos que podremos vadear, cascadas, playas repletas de surfistas, caminos polvorientos o incendios forestales. Otro aspecto que también merece la pena destacarse es la presencia de diferentes elementos atmosféricos, desde un simple aguacero hasta tormentas, huracanes, o un feroz tornado. En resumen, y a pesar de que lo que hemos jugado es sólo una beta, ***NFSHP2*** promete dar un considerable salto de calidad dentro de su género y su franquicia.

▲ ON

Excepcional compilación de los mejores deportivos que se pueden encontrar en el mercado automovilístico. El sistema de juego sigue siendo muy atractivo, con el tráfico real, los accidentes y la persistente presencia de la policía como principales notas destacables.

▲ OFF

Todavía es una beta y no se pueden emitir juicios de valor precipitados., pero el motor gráfico del juego, aunque no es ni mucho menos deficiente, está a un nivel del calidad inferior al resto del juego. Ya veremos en la versión final.

Coches

Los deportivos más deseados y exclusivos del mercado.

La verdad es que las licencias de este juego son soberbias, y cada uno de los más de 20 modelos que lo integran han sido modelados con gran perfección. Encontraremos modelos de fabricantes tan legendarios como Porsche, BMW, Dodge, Ferrari, Jaguar, Lamborghini...



Los coches pueden «pintarse» de varios colores diferentes, a gusto del usuario, y justo antes de cada carrera.

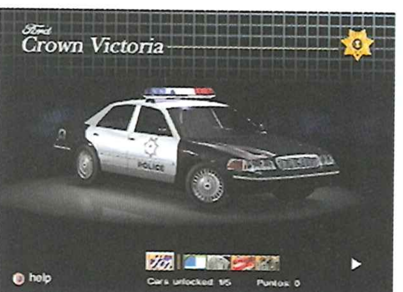


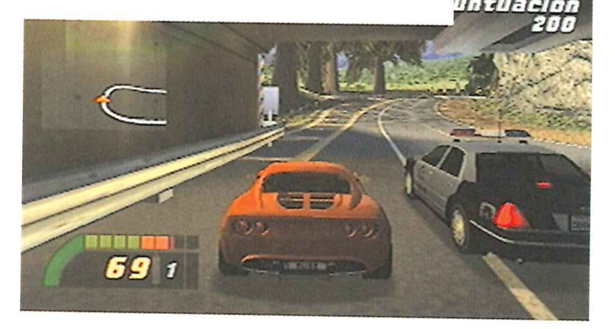
Toda la información necesaria aparece en pantalla, desde la posición hasta la puntuación acumulada en carrera.





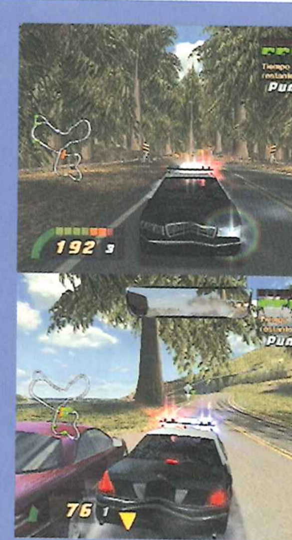
Los entornos de los circuitos, desde el cielo hasta los bordes de la carretera, están plagados de elementos gráficos de gran calidad.





Los efectos de iluminación están presentes en todo momento, con todo tipo de reflejos, sombras, luces, etcétera.

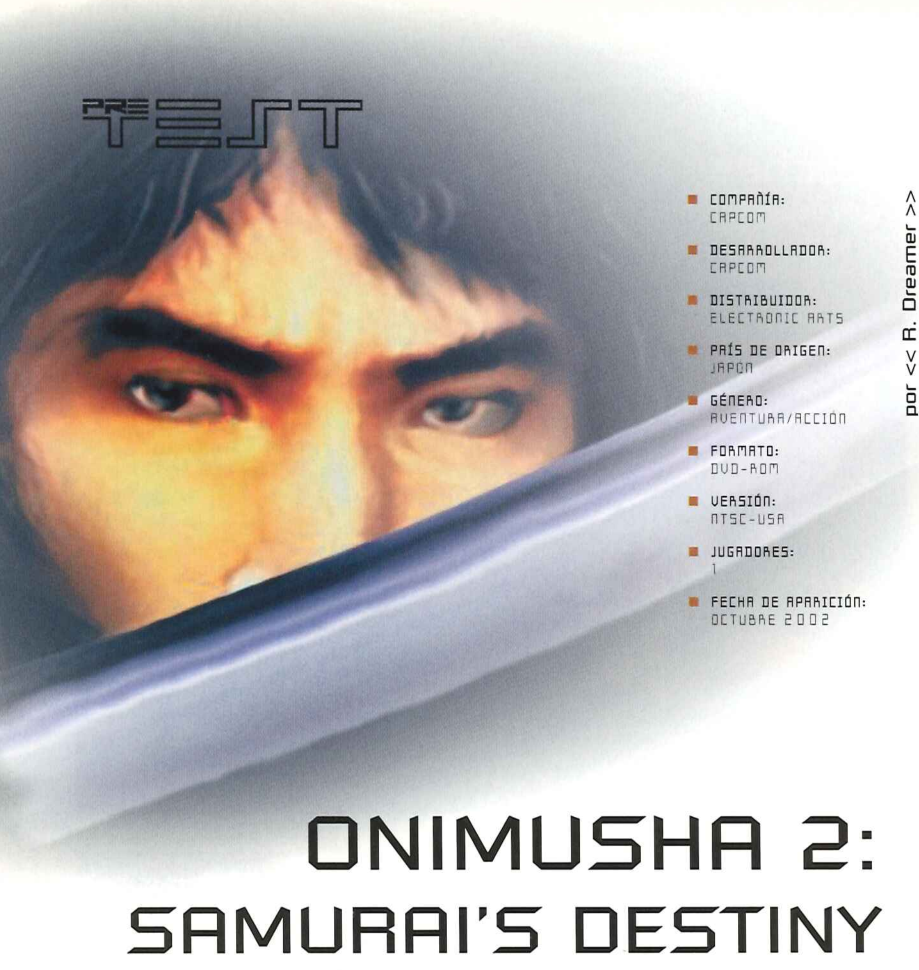




Policía

El modo persecución da nombre al juego y nos convierte en policías.

Policías que tendrán la misión de dar alcance a los súper coches que compiten en estas carreras ilegales. Al principio tendremos un coche modesto, pero según avancemos podremos disponer hasta de un Lamborghini Murciélago.



- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2002

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Capcom eleva la jugabilidad de Onimusha a la enésima potencia con un entorno gráfico de incomparable belleza

por << R. Dreamer >>



Después de una larga espera, **Capcom** ya tiene casi preparada la edición PAL del segundo capítulo de la saga *Onimusha*. La historia continúa con **Nobunaga Oda** sembrando el terror en tierras japonesas. Esta vez **Jubei Yagyu** recoge el testigo de **Samanosuke** para enfrentarse al temible señor feudal y su ejército demoníaco. Y razones no le faltan al joven samurai para lanzarse a una búsqueda desesperada, porque las tropas de **Nobunaga** han arrasado su pueblo natal sin dejar supervivientes. Es ahí precisamente, donde comienza ***Onimusha 2***, 13 años después de la épica aventura de **Samanosuke**. Bajo una cortina de lluvia, **Jubei** contempla los cadáveres esparcidos por el suelo. Y el aspecto gráfico de estas primeras imágenes resulta impactante, tanto por lo que acontece como por el efecto de la lluvia. Uno de los innumerables detalles que confieren al apartado gráfico de ***Onimusha 2*** un resultado espectacular. Como ocurría con la entrega anterior sólo se le puede recriminar que los escenarios estén en 2D, pero en esta ocasión sus creadores han dinamitado el poder de **PlayStation 2** utilizando una galería de efectos impresionante. Por ejemplo, el agua cristalina representada con un realismo inusitado, o el humo que despiden las chimeneas de una forja en el pueblo minero son algunos de los detalles diseñados para dotar de vida a los lugares que visitamos durante el juego. Además, también se ha utilizado el *scroll* para ciertas zonas permitiendo un dinamismo que en *Onimusha* se veía cortado por la transición entre diferentes ángulos de cámara y donde se producían pequeños parones, algo que ha sido erradicado por completo en ***Onimusha 2***. Continuando con el apartado gráfico, también hay que reseñar el extraordinario lujo de detalles que se ha conferido a los personajes. Sus rostros se expresan moviendo los ojos, frunciendo las cejas y con un sincronismo increíble entre el diálogo y los movimientos de los labios. De hecho **Capcom** se ha

La intro de Onimusha 2 supera con creces a la de la primera entrega. Toda una obra de arte digital para disfrutar como preámbulo de la aventura de Jubei.

Regalos para todos

Capcom ha incluido varios cambios en esta entrega

Entre ellos, este particular sistema para conseguir objetos, hay que regalar una serie de *items* (que pueden comprarse o encontrarse) a unos personajes determinados. A cambio nos darán energía, munición, más regalos, etc.

Lots of new items have just arrived! Please buy whatever you want.

basado en un célebre actor japonés fallecido en 1989, **Masadu Matsura**, para crear al protagonista. En lo que se refiere al control, se sigue utilizando el sistema de *Resident Evil*, pero ahora con una mayor efectividad. Algo que se nota desde los primeros combates. A esto hay que añadir que el protagonista puede realizar una serie de acciones especiales que no requieren magia, siempre que haya encontrado el documento donde se especifica cómo ejecutarlos. Variarán dependiendo del arma que esté seleccionada entre las cuatro disponibles. Aunque hay que recordar que se empieza con una espada y el resto se irá adquiriendo a lo largo del juego. También se ha vuelto a incorporar el sistema de absorber las almas enemigas para mejorar las armas y protecciones, aunque con alguna alteración, como la que permite convertirnos en un ser demoníaco al obtener cinco órbitas especiales. Sin duda, la gran innovación viene dada por la aparición de cuatro personajes que acompañarán a **Jubei** en su viaje. Un toque *RPG* que determinará ciertos acontecimientos del juego dependiendo de los regalos que les hagamos. Este proceso implicará la búsqueda de objetos específicos, ya sea comprando en una tienda o charlando con otros personajes hasta conseguirlos. Además, la relación de **Jubei** con sus amigos sirve para dar una mayor profundidad a la historia y descubrir pasajes que otorgan mayor solidez al argumento. Por supuesto, la compañía japonesa no se ha olvidado de incluir extras una vez terminada la aventura, desde minijuegos a diferentes niveles de dificultad. Y por último, destacar que la versión PAL tendrá la opción 50/60 Hz.

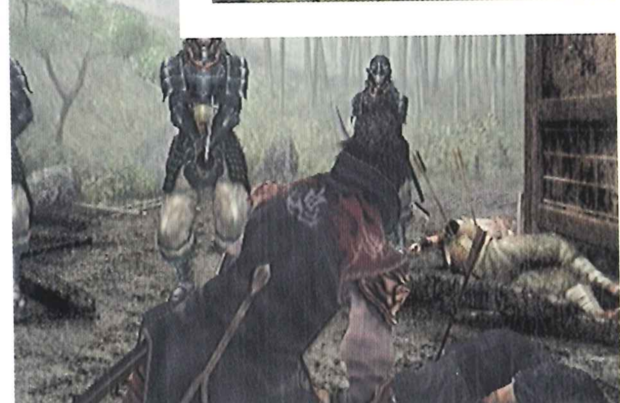
▲ **ON**
Los maravillosos efectos gráficos y el diseño de los personajes. La opción de 50/60 Hz, aunque suponga eliminar los extras del DVD.

▼ **OFF**
Como ocurría en el primer Onimusha, la duración de la aventura y que se hayan utilizado escenarios en 2D en una consola de nueva generación.

Estos dragones otorgarán las cuatro armas diferentes que Jubei puede encontrar y utilizar durante el juego. Incluido el mítico martillo del dios nórdico Thor.



Cuando se consiguen completar las cinco órbitas especiales, Jubei será capaz de transformarse en un poderoso demonio durante un periodo de tiempo limitado.



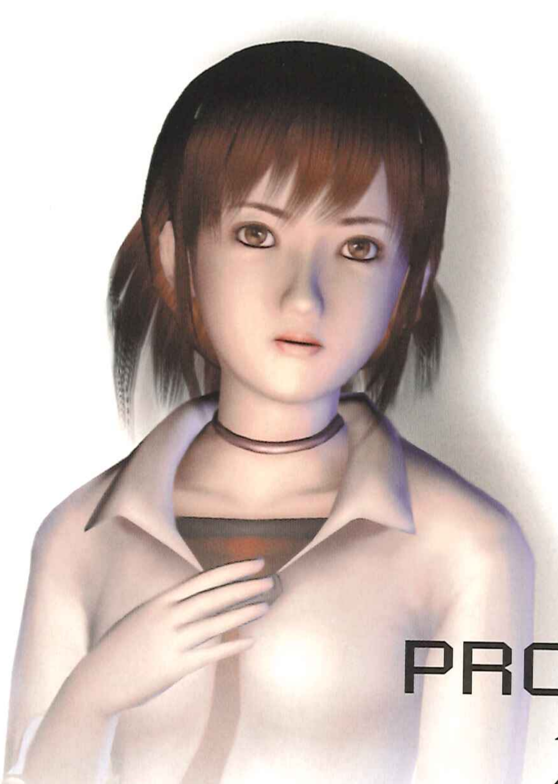


<La segunda parte de Onimusha es un regalo para la vista y una de las aventuras más completas para PlayStation 2>

Compañía de Guerreros

En esta ocasión el protagonista irá acompañado de un grupo de guerreros dispuestos a ayudarle

Mientras que en la primera parte de *Onimusha*, **Samanosuke** se encontraba sólo con **Kaede**, ahora **Jubei** conocerá a un grupo de famosos combatientes. **Oyu**, **Eiki**, **Magoichi** y **Kotaro** no dudarán en echarle una mano en las situaciones más complicadas. Además, será posible controlar a estos personajes en determinadas partes del juego, como ocurría con **Kaede**.



- COMPAÑÍA: TECMO
- DESARROLLADOR: TECMO
- DISTRIBUIDOR: WANADOO
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

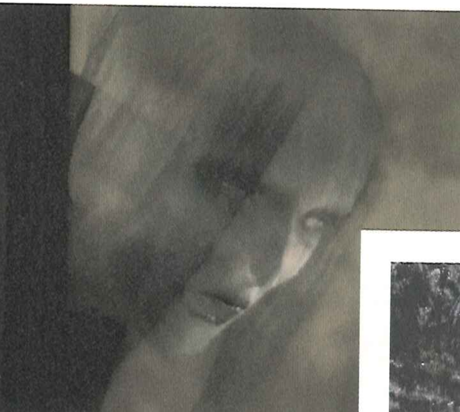
PROJECT ZERO

Tecmo entra por la puerta grande en el Survival Horror con una extraordinaria aventura en una casa encantada

por << R. Dreamer >>



Tecmo se ha confabulado con el mundo de los espíritus y las leyendas urbanas de **Tokio** para dar vida a ***Project Zero***, también conocido en **EE.UU.** como *Fatal Frame*. Una aventura enmarcada dentro del género *Survival Horror*, que se confirma como una opción más que apetecible para todos aquellos que estén esperando la llegada de *Silent Hill 3*. Sin duda, la compañía japonesa ha aprendido del espíritu que **Konami** ha dado a su serie y ha sabido darle el tono perfecto al juego para poner en tensión nuestros nervios de principio a fin. Y parte de culpa la tiene el argumento que nos relata la macabra historia de la mansión a través de sus personajes. La protagonista es **Miku**, una joven que parte en busca de su hermano hacia la mansión *Himuro*. Desapareció cuando a su vez se encontraba tras la pista de un famoso novelista y mentor suyo que desapareció mientras realizaba una investigación sobre el misterioso pasado del lugar. Mientras **Miku** explora las salas del caserón se producirán numerosas secuencias de vídeo. Algunas serán *flashbacks* en blanco y negro, con un filtro granulado que les otorga un aspecto más inquietante aún, que nos servirán para saber qué les ha sucedido al hermano de **Miku**, al equipo del profesor **Takamine** y a los inquilinos anteriores. Otras escenas se han utilizado para introducir a los fantasmas o adornar los momentos más tensos del guión con unos gráficos más depurados. Gráficamente ***Project Zero*** no alcanza la calidad de las grandes producciones para **PlayStation 2**, pero sí sobresale por encima de la media. Sobre todo si tenemos en cuenta los numerosos detalles que han preparado sus creadores con el propósito de meternos el miedo en el cuerpo. Por ejemplo, cuando **Miku** está a punto de vivir un encuentro peligroso se produce una secuencia en tiempo real y entonces comprobaremos cómo los gráficos van perdiendo nitidez convirtiéndose en una señal de alerta inconfundible. También cabe destacar el



Las escenas en blanco y negro que jalonan el juego nos presentan secuencias dramáticas que aumentan la tensión argumental, preparándonos para lo peor, que siempre acecha a la vuelta de la esquina.



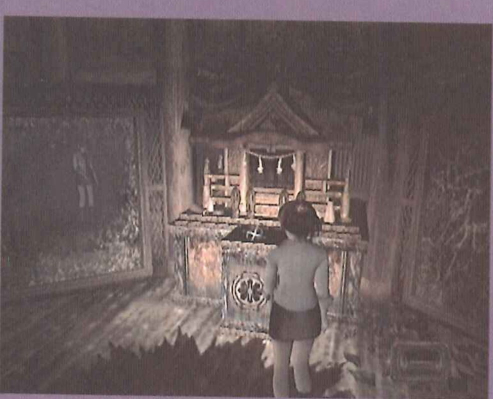


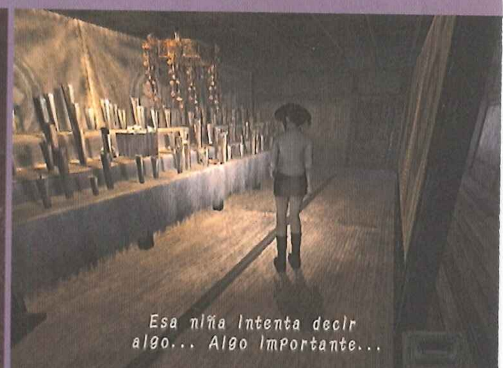


Rituales sangrientos en la Mansión del Terror

Una casa en las afueras de Tokio ha servido como modelo para los escenarios del juego

Al parecer, en dicho lugar se había producido un asesinato múltiple en el que resultaron muertas siete personas en circunstancias muy extrañas. Se rumorea que aún hoy en día es posible ver huellas de sangre en sus paredes. Y aunque la casa no haya sido representada fielmente en ***Project Zero***, sí ha sido fuente de inspiración para dar pie a la historia y el aspecto que presentan las lúgubres habitaciones que recorre la protagonista.





aspecto grotesco y amenazador de los fantasmas, sobre todo durante los combates. Sin embargo, el aspecto gráfico del juego no pasaría de ser una mera anécdota si no fuera por el excelente tratamiento del sonido que ha recibido ***Project Zero***. Ahí reside el «poder» del juego para mantener la angustia del jugador cada vez que se dobla la esquina de un pasillo o se va a inspeccionar un objeto. Por otro lado, a cualquiera puede parecerle que combatir fantasmas con una cámara no tiene nada de espectacular, algunos echarán de menos una escopeta para repatriar a los espectros al infierno. Pero los extraños sonidos que acompañan cada aparición junto con las psicofonías referidas por el enemigo enmarcado en nuestro objetivo, bastarán para nublar la razón mientras intentamos pulsar el disparador de la cámara. Algo que se convierte en una constante a lo largo del juego. Además, a esto hay que sumar las pisadas retumbando en las paredes, voces y gemidos procedentes del más allá y una banda sonora que no nos dará respiro. Quizá, en el apartado donde más críticas pueda recibir ***Project Zero*** sea en la jugabilidad. El control del personaje y la detección de objetos no han sido pulidos al máximo. Aunque el sistema de puntos (que se obtienen al capturar fantasmas) para ir mejorando las características de la cámara resulta bastante interesante. Así como el modo adicional de juego que se activa al terminar la aventura por primera vez, *Battle Mode* que se centra en combatir fantasmas con la cámara. Y también hay que agradecer que finalmente se haya incorporado la opción de 50/60 Hz para los que quieran disfrutar plenamente con el juego.

<Una chica intenta resolver el misterio de una mansión encantada con la ayuda de una cámara fotográfica capaz de atrapar fantasmas>

▲ ON
La tétrica ambientación del juego y del apartado sonoro en particular que se complementa a la perfección con el argumento. Opción 50/60 Hz.

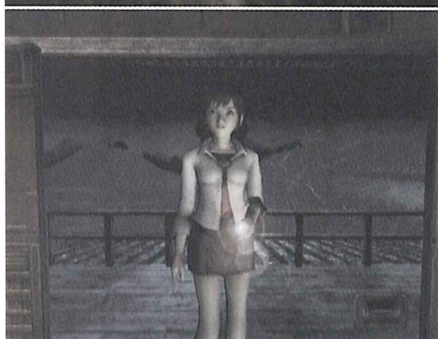
▼ OFF
La animación de los personajes es bastante simple y el control no es muy intuitivo, a lo que hay que sumar una detección de objetos algo arbitraria.



1 - El juego está completamente traducido al castellano. Algo que supone una gran ayuda al moverse por el inventario, para revisar documentos con pistas o mejorar las características de la cámara fotográfica.

2 - La variedad de puzzles de Project Zero pondrá a prueba nuestro ingenio. Desde simples enigmas en los que bastará encontrar el objeto requerido a otros más enrevesados. En el de la pantalla hay que encender las tres velas rojas.





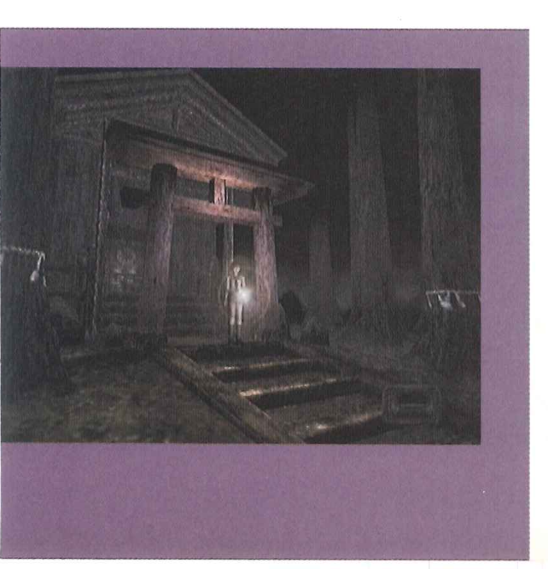
Fotos espectrales

Miku utilizará la cámara que le regaló su madre como arma

Gracias a ella podrá ver cosas invisibles a simple vista. Es decir, le servirá para encontrar pistas, o simplemente ganar puntos haciendo fotos a los fantasmas errantes de la mansión. Pero su principal función consistirá en atrapar a los espíritus malignos. Siempre será recomendable ir mejorando las características, e incluso añadir algunas especiales, a la cámara para que sea más potente.











- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: KUJU
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SIMULADOR BÉLICO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

por << ThE ScOpE >>

FIRE BLADE

Espectaculares helicópteros de combate en una apasionante aventura con una amplísima variedad de misiones.



Con la única excepción del *Thunderhawk* de **Core**, hacía ya bastante tiempo que no disfrutábamos de un juego que siguiera la estela de la serie que más ha marcado el devenir de este género, los *Strike* de **Electronic Arts** (*Desert, Jungle, Soviet, Urban* y *Nuclear Strike*). De los no demasiados juegos que han seguido la temática bélica con un helicóptero de protagonista, es sin duda ***Fire Blade*** el que mejor ha sabido recoger el espíritu de la saga de **EA**, con un control del helicóptero excepcional y una galería de misiones de lo más variado y sugestivo. 18 en total, compuestas por varios objetivos independientes, que requerirán grandes dosis de estrategia y paciencia para poder llevarlas a cabo. Éstas consistirán en rescatar tropas, trasladar tropas especiales para que se infiltren en zona enemiga y saboteen sus comunicaciones, detener un tren, destruir campamentos enemigos, inutilizar armas estratégicas... Todo un mundo de posibilidades que, insistimos, precisarán una estrategia específica para cada momento. En cuanto al apartado técnico, aunque gráficamente está por debajo de *Thunderhawk*, tiene gran cantidad de detalles interesantes, como la visión nocturna, los espacios abiertos, el diseño de las tropas, etcétera. Pero lo que convierte a ***Fire Blade*** en un excelente juego son las grandes dosis de entretenimiento y diversión que es capaz de ofrecer. Aunque hay misiones especialmente difíciles, consigue mantener el interés y la tensión en todo momento, desde el principio hasta el fin.

▲ **ON** La jugabilidad es su punto fuerte, gracias a su extraordinario control y a la enorme variedad de las misiones.

▼ **OFF** Gráficamente, aunque es más que digno, no es de lo mejor que hemos visto en el género.

A tope de armas

Un helicóptero con un impactante arsenal

Una auténtica máquina de combate que dispone del último grito en cuanto a armamento bélico. Desde la típica ametralladora, pasando por lanzamisiles, misiles teledirigidos térmicos, impulsos eléctricos... Y además, está equipado con sistemas de camuflaje (*stealth*) y de visión nocturna. Todo un despliegue tecnológico para poder acometer un sinfín de misiones que requerirán, en su justo momento, la utilización de una arma apropiada.







Cuando disparamos con la mirilla a un soldado, dependiendo de dónde le alcancemos, éste morirá de una forma u otra, arrodillándose, saliendo despedido el casco...





<La enorme variedad de misiones es la cualidad más importante del juego>



- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS/ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1 [2 EN ARCADES]
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

por << Nemesis >>

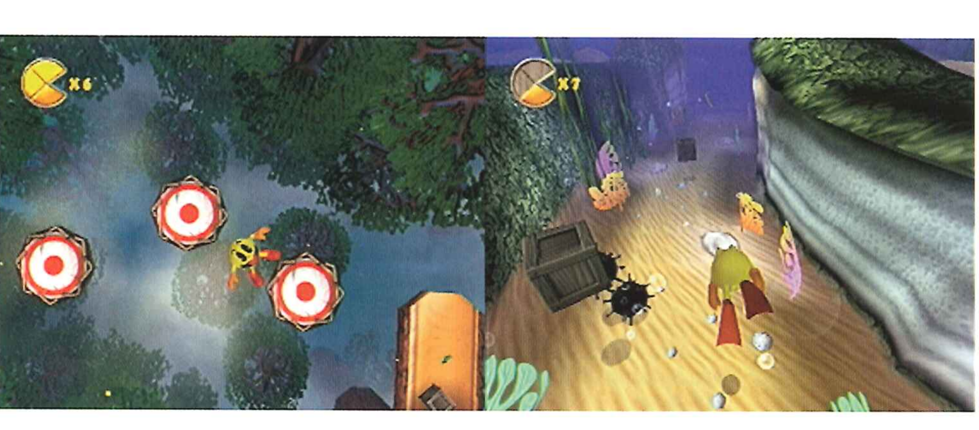
PAC-MAN WORLD 2

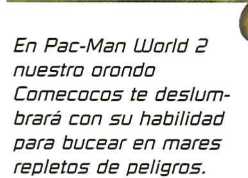
El estandarte del Imperio Namco se estrena en PlayStation 2



Aunque no es la primera vez que el entrañable *Comecocos* visita **PlayStation 2** (jugar con él era el principal extra de *Ridge Racer V*), ***Pac-Man World 2*** supone su bautismo como protagonista de un juego para la 128 *bits*. Secuela de aquel *arcade* de plataformas para **PSone** con el que se conmemoró en 1999 los 20 años de existencia del personaje, ***Pac-Man World 2*** conserva la mecánica y principales conceptos de su predecesor, elevando el conjunto a un nivel superior gracias al mayor potencial gráfico de **PS2**. El aliciente principal de ***Pac-Man World 2*** es la posibilidad de jugar, al margen de la aventura central, con tres recreativas clásicas (*Pac-Man*, *Ms. Pac-Man* y *Pac-Mania*) y el mediocre *Pac-Attack*, aunque para ello será imprescindible recuperar toda una serie de *tokens* o monedas repartidas a lo largo de los seis vastos mundos que componen el mapeado del juego. Dependiendo de cuantos *tokens* hayas recogido, podrás acceder a más recreativas clásicas y, por último, se te abrirán las puertas del museo de **Pac-Man**, erigido a mayor gloria de este orondo personaje, nacido en 1980 para convertirse después en un icono de la industria del entretenimiento. **Clyde**, **Pinky**, **Inky** y **Blinky** (los cuatro fantasmas del *Pac-Man* original), y numerosos guiños al universo **Namco** (una de las naves de *Galaxian*, los *Pooka* de *Dig-Dug*) irán surgiendo en el camino de **Pac**, a lo largo del cual nuestro amigo irá dando buena muestra de sus habilidades adquiridas año tras año, recreativa tras recreativa. El *Comecocos* no sólo es capaz de devorar puntos y fantasmas, sino que salta, bota y rebota, es capaz de nadar, esquiar, y pilotar un submarino. Los programadores de **Namco** lo han convertido en un verdadero hombre de acción, un héroe acorde a lo que se espera de un *arcade* de plataformas actual, sin olvidar por ello sus orígenes. De eso se encarga no sólo la recreativa original de *Pac-Man* sino los laberintos *Bonus* ocultos en cada fase, que actualizan a

Un héroe de acción
Pac conserva las habilidades del primer *Pac-Man World* (como convertirse en metal a lo *Super Mario 64*) y muestra otras nuevas, como patinar en hielo o pilotar un submarino.





En Pac-Man World 2 nuestro orondo Comecocos te deslumbrará con su habilidad para bucear en mares repletos de peligros.

4 Clásicos a tu alcance

Aunque jugar con ellos no será tan fácil...
Si *Pac-Man World* de **PSone** ofrecía la posibilidad de jugar al *Pac-Man* original de 1980, esta secuela para **PS2** amplía la oferta con otras dos recreativas clásicas: *Ms. Pac-Man* (1981) y *Pac-Mania* (1988). Lo inexplicable ha sido la decisión de incluir el mediocre *puzzle Pac-Attack* (1993) en lugar del memorable *Pac-Land* (1984). Para jugar con estos clásicos antes tendréis que recopilar los *tokens* necesarios.





<Un gran arcade de plataformas, una nueva muestra del grado de calidad de las producciones Namco>

las tres dimensiones la mecánica clásica del *Comecocos*: túneles, fantasmas y puntos. Dejando al margen el incuestionable encanto y carisma de su protagonista, ***Pac-Man World 2*** es un excelente *arcade* de plataformas, una nueva muestra del alto grado de calidad de las producciones de **Namco**. Si bien es cierto que el juego presenta algunos problemas con las cámaras (que esperemos quedarán solucionados en la versión definitiva), cualquier posible defecto queda en segundo plano ante la infalible combinación de fases vertiginosas a lo *Sonic* y plataformas puras y duras, esas que te hacen perder seis vidas seguidas en pos de un salto imposible, pero que te obligan a no apagar la consola hasta conseguirlo. Esa carga adictiva, difícil de explicar pero muy real, fluye como un torrente por cada fase, escenario y mundo. Un juego nacido como un homenaje al *Comecocos* y sus seguidores, pero cuya calidad lo hará atractivo a ojos de cualquier amante de las plataformas, tenga 15 años como 30.

▲ **ON**
Mecánica sencilla pero encierra una gran dificultad en determinados momentos. Jugar con Pac-Mania, una de las mejores Coin-op de la historia.

▼ **OFF**
El sistema de cámaras necesita ser mejorado. ¿Por qué han incluido Pac-Attack en lugar del muy superior Pac-Land?

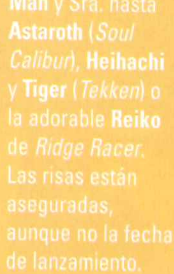




Locos por Pac-Man

Namco prepara su particular Mario Party con Pac-Man y otros personajes de la casa

Con una mecánica de tablero parecida a la del juego de **Nintendo**, *Pac-Man Fever* ofrecerá más de 30 minijuegos y permitirá elegir personajes del universo **Namco**. Desde **Pac-Man** y Sra. hasta **Astaroth** (*Soul Calibur*), **Heihachi** y **Tiger** (*Tekken*) o la adorable **Reiko** de *Ridge Racer*. Las risas están aseguradas, aunque no la fecha de lanzamiento.









- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: MELBOURNE HOUSE
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: AUSTRALIA
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2002

MEN IN BLACK II

Los MIB regresan para patear unos cuantos traseros alienígenas

por << Nemesis >>

Tras el sorprendente éxito de la primera película, que gracias a su original argumento y su brillante puesta en escena superó con creces todas las expectativas de recaudación, **Will Smith** y **T.L. Jones** vuelven a encarnar a los agentes J y K en la secuela de *Men In Black*, recientemente estrenada en **Estados Unidos** (3 de julio) y que ya cuenta con su propia adaptación a videojuego, por obra y gracia de los australianos **Melbourne House**. Un *shoot'em-up* al estilo de *Max Payne* (pero sin *Bullet Time*) que propone la eliminación sistemática de todos los alienígenas que irán surgiendo en el camino de Los Hombres de Negro. El juego no ofrece más misterio. Es un *shooter* como los de antes, pero desarrollado sobre cuidados escenarios tridimensionales y con algunos efectos gráficos de partículas bastante conseguidos que harán las delicias de los amantes de los recursos técnicos en los juegos. Parece que **Infogrames** no quiere caer en el error de **Gremlin** (responsable del videojuego de la primera película, una pseudoaventurilla que fue un desastre de ventas y que pasó sin pena ni gloria por el catálogo de PlayStation) y ha preferido crear un *arcade* puro y duro, en el que tus únicas complicaciones serán no caer muerto ante los disparos alienígenas y elegir arma entre las tres que puede manejar cada personaje. Un juego sin complicaciones que es capaz de hacer pasar un buen rato destrozando alienígenas con la única preocupación de seguir vivo y de ir avanzando paulatinamente a lo largo y ancho del juego.

▲ ON

Buenos efectos gráficos. Numerosos extras (incluido el trailer de la película con calidad DVD).

▼ OFF

Mecánica demasiado monótona: sólo hay que disparar y evitar ser alcanzado por los disparos enemigos. El nivel de dificultad es exagerado.



MIB II ofrece efectos gráficos de gran calidad.



El agente J del juego se parece más a Isaac, el camarero de Vacaciones En El Mar, que a Will Smith. Se ve que la licencia de la película no incluía los rostros de los actores.





Unos extras de otro mundo

Una de las mejores cualidades de MIIB es la gran cantidad de extras que atesora: desde bocetos a un trailer de la película

Menos mal que ante la monotonía de las fases y su gran dificultad, ***Men In Black II**: Alien Escape* recompensa al jugador con una buena ración de extras, entre los que se encuentra un trailer con calidad DVD de la película (en castellano, como el resto del juego) y una galería de bocetos y diseños del juego.



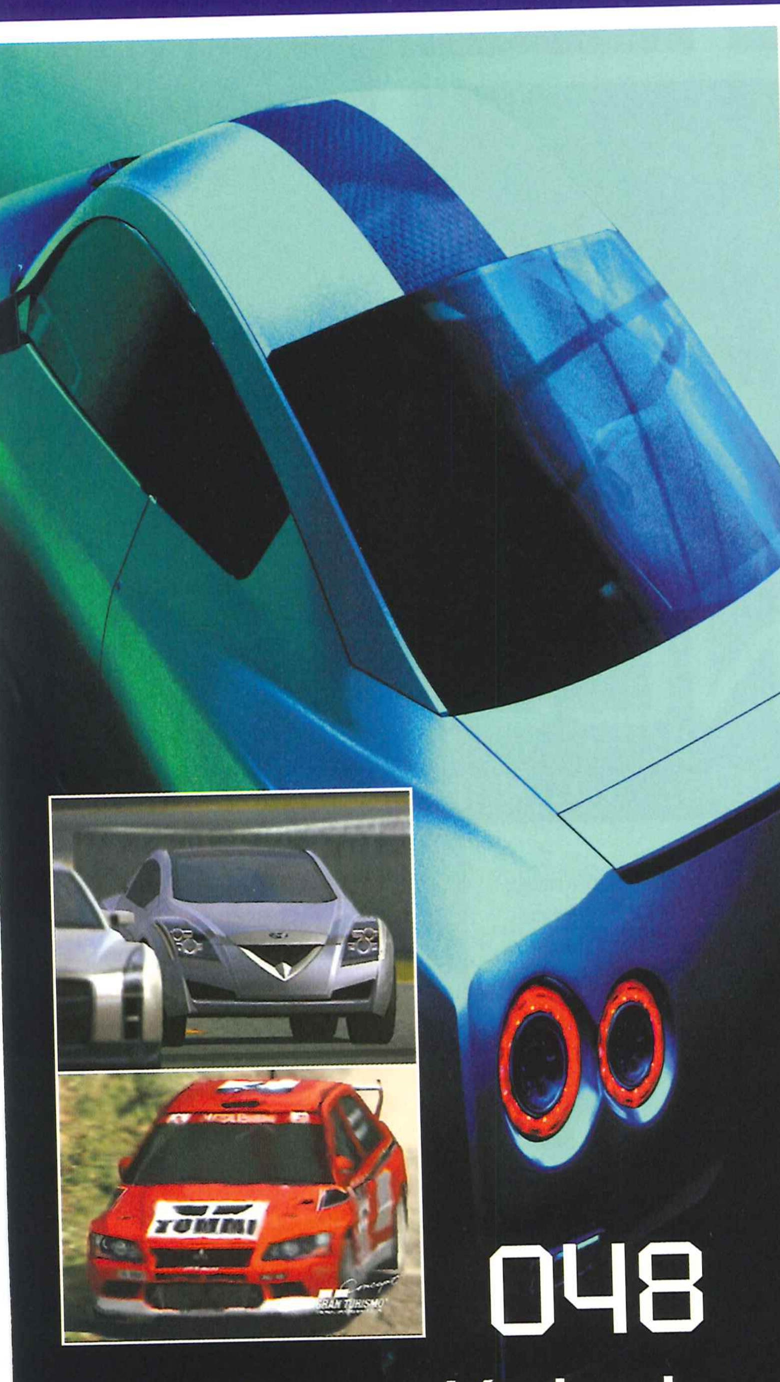




sumario

TEST

Analizamos todos los juegos de PS2



048

Los mejores vehículos de los salones de Tokio y Ginebra en una edición ampliada del clásico de conducción Gran Turismo 3



054

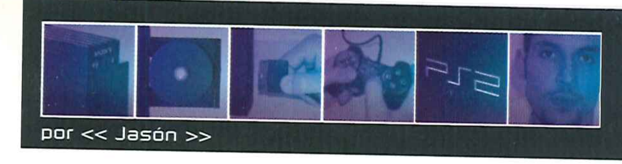
Desenfunda tu pistola y dispara



055

Descubre el último beat'em-up de Yuke's

TEST



por << Jasón >>







Todos los circuitos tendrán zonas en penumbra, como túneles o bosques, y partes con iluminación solar que nos deslumbrarán.

http://es.playstation.com

GT CONCEPT TO

Una «pequeña» entrega de Gran Turismo

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: POLYPHONY
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2-6 (I-LINK)
- VEHÍCULOS: 96
- CIRCUITOS: 5 + INVERSOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 2 + 1 EXTRA
- MEMORY CARD: 140 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 39,99€

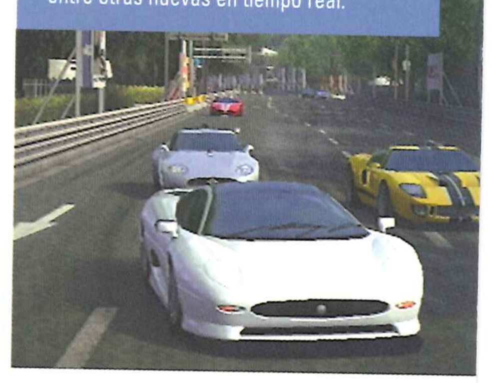


La aparición en enero de la versión japonesa de ***GT Concept***, que incluía parte de los vehículos del *Tokyo Motor Show 2001*, otorgó una tentadora esperanza para todos aquellos que disfrutan conduciendo con *Gran Turismo*. Tranquilos, que la espera ha merecido la pena, ya que además se ha añadido la Feria del Automóvil de **Ginebra** incrementando la cifra final en 96 vehículos nuevos. Encontraremos marcas de reciente incorporación a *GT* como **ASL** con su modelo deportivo *Baraja*, **Infiniti** con su berlina G35 y el 4x4 FX45, **GM Design** con los modelos *Solstice* y el poderoso *Cien* o *Spyken* con su máquina *Laviolette*. Notaremos en ciertos vehículos las últimas tecnologías aplicadas, como la recién inventada relación de marchas con rozamiento 0 o CVT Toroidal que permite en el caso del *Nissan GTR Concept* cambiar de marcha en una mínima fracción de tiempo sin perder velocidad o, como ocurre en el *Honda Jazz*, mantener el motor en un par constante de forma automática para aprovechar el máximo rendimiento del motor. También podremos disfrutar de algun híbrido como el *Honda V6 IMA MID Dualnote* que combina dos motores eléctricos situados en las ruedas delanteras con un motor central proporcionando una tremenda aceleración limitada por el gasto de electricidad que al aminorar o frenar se recargará rápidamente. Los modelos de competición se han actualizado, como los equipos de campeonato ya veteranos en *GT* que utilizan los modelos clásicos de *Nissan Skyline*, *Toyota Supra* y *Honda NSX*, nuevos prototipos de los diferentes *Nissan*, *Mazda* y *Honda* en edición limitada y, cómo no, la vieja escuela tendrá su sitio con los bárbaros *Ford GT40*. Y por supuesto coches de serie que veremos en un futuro circulando por las calles (*Ford Focus RS* o el *AMG SL55*) o que en la actualidad ya están a la venta como el *Hyundai Coupe* o el *Volkswagen Golf GTI*. Esta corta pero gran parte del mundo *GT* nos sorprenderá por su calidad ya que los creadores, **Polyphony**, han conseguido mejorar notablemente todo el conjunto ofreciéndonos una mayor sensación de conducción. La *intro*, diferente a la japonesa, nos muestra unas imagenes de FMV impresionantes de un «duelo» entre el nuevo *Mercedes SL500* y un *Boeing 747*. Sólo tienes que mirar cualquier repetición con tranquilidad. El escenario reflejado sobre los coches, los efectos del calor en las imágenes de la repeticion, los sonidos de los diferentes motores en todo el rango de revoluciones, el modelado meticuloso de todos los vehículos y un largo etcétera harán que disfrutemos de una manera especial cada metro recorrido de este increíble simulador que se sigue puliendo con el paso del tiempo. La especta-

Repeticiones

La guinda del pastel

En todos los modos de *GT*, siempre que acabemos de correr por un circuito, se nos ofrecerán las mejores imágenes con multitud de cámaras para disfrutar contemplando nuestra carrera. Además, podremos elegir entre otras nuevas en tiempo real.



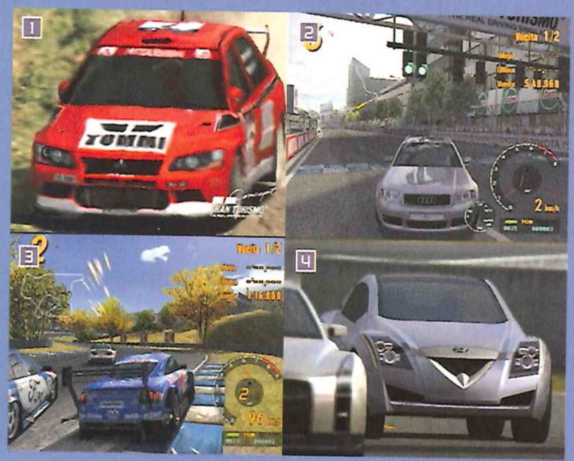
DualShock 2

○	Freno de Mano	L1	Vista Atrás
□	Freno	R1	Cambio de Vista
✕	Acelerador	L2	-
△	Marcha Atrás	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Salir
Der.	-	L3	-
		R3	-

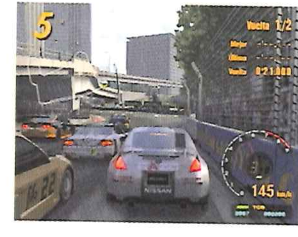
<Podría ser el principio de una serie de entregas de Gran Turismo de corta extensión y de módico precio>

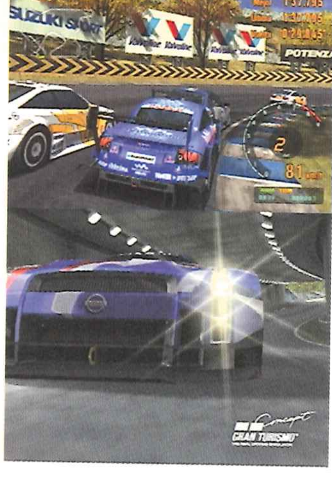
Curiosidades

1- Los efectos del calor sobre el terreno se hacen patentes, sobre todo en los circuitos de arena que deforman la imagen.
2- Observa cómo se refleja la estructura de los semáforos distorsionándose con la curvatura del capó, increíble.
3- Las máquinas de competición con poca altura entre el suelo y el chasis producen chispas al rozar con el mínimo relieve.
4- Durante la repetición, si un vehículo se interpone entre el coche observado y la cámara éste se verá desenfocado.









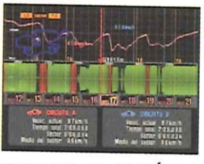
Opciones



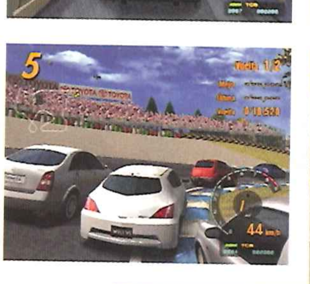


CONFIGURACIÓN
En algunos vehículos podremos modificar hasta siete parámetros.

COCHE PILOTO
A la hora de sacarnos el carné de cada circuito podremos ser asistidos por un coche piloto.



ZONA DE REPETICIÓN
Veremos las repeticiones grabadas, demostraciones y análisis con gráficas.





Detalle de una de las pinturas camaleónicas del TVR Tuscan.

KYO-GENEVA 2002

con las últimas novedades del mundo de las cuatro ruedas

cular repetición que acontece al terminar la carrera demuestra con toda su pureza todo lo que se ha avanzado en este juego con respecto a la tercera parte. Rápidamente llama la atención la nitidez y la luminosidad de las imágenes con respecto al último *GT* y el realismo en el comportamiento de los coches nos cautivará. Con las secuencias de cámaras automáticas, que varían en cada vuelta para ofrecerte diferentes ángulos de visión, tendremos la novedad de poder aumentar el *zoom* en cualquiera de ellas para observar de cerca esas maravillas sobre ruedas. También podremos elegir qué coche contemplar y alternar con otras nueve vistas diferentes del vehículo en tiempo real. Esta vez contaremos con cinco modos de juego en el menú principal, ademas del apartado Estado del Juego para consultar nuestra progresión. Competiremos en seis circuitos, *Mid-Field Raceway, Tokyo R246* y *Autumn Ring* en asfalto. Para los duelos sobre arena *Swiss Alps* y *Tahiti Maze*, y uno oculto. Al ser una pequeña entrega perderemos opciones que encontrábamos en los extensos *GT, GT2* y *GT3.* Asimismo, no podremos comprar piezas nuevas para mejorar los coches y tampoco manejaremos dinero. Esperemos que sea el primero de una larga lista de actualizaciones del mito *GT.*

<Aparecen nuevas marcas como ASL, Infiniti, GM Design o Spyken>

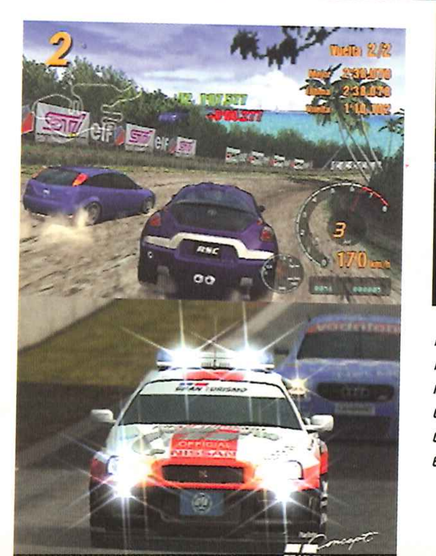
GT CONCEPT T-G 2002

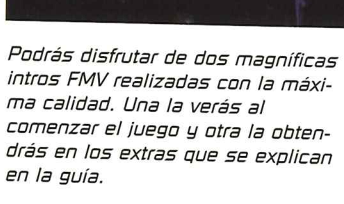
LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Se ha superado la calidad con respecto a GT3.
[+] El módico precio de venta.
[–] La duración del juego es mínima.
[–] Se echan en falta más posibilidades de juego.

GRÁFICOS: La calidad de las texturas, la dinámica de movimientos, los efectos... Todo nos acerca un poquito más a la realidad.	9.7
AUDIO: Potente banda sonora con grupos como Ash, Feeder o Daiki Kasho. Los efectos sonoros del juego se han mejorado.	9.6
JUGABILIDAD: La suavidad con que se controlan las máquinas y una dificultad moderada conseguirán que no pares de jugar.	9.6
DURACIÓN: Es el punto débil del juego pero pensemos que no se trata de un GT completo si no una actualización con modelos nuevos.	8.0

CONCLUSIÓN
Se trata de un pequeño episodio que nos muestra los adelantos en creación y mejora del juego y las novedades de las Ferias de Tokio y Ginebra ofreciéndonos un nuevo universo GT.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.5 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL





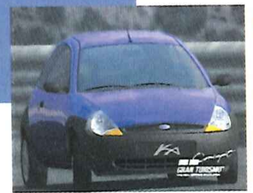
Podrás disfrutar de dos magníficas intros FMV realizadas con la máxima calidad. Una la verás al comenzar el juego y otra la obtendrás en los extras que se explican en la guía.

por << Jasón >>

GT CONCEPT TOKYO-GENEVA 2002
álbum de fotos

Estas dos páginas te ofrecen los modelos más impresionantes de GT Concept. La nueva entrega se divide en estas 5 categorías. Disfruta del homenaje visual.

Nuevos Pacífico


FORD KA (R)*


HONDA JAZZ


HYUNDAI COUPE

MAZDA 6


LEXUS IS300



NISSAN PRIMERA


TOYOTA WILL VS

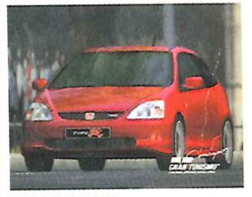

MITSUBISHI AIRTREK TURBO (R)

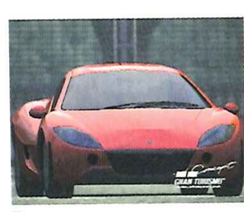


LEXUS SC430


INFINITI G35


NISSAN SKYLINE 300 GT

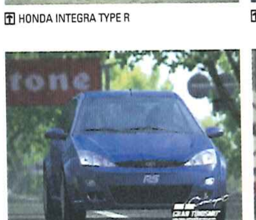


HONDA CIVIC TYPE R



HONDA INTEGRA TYPE R

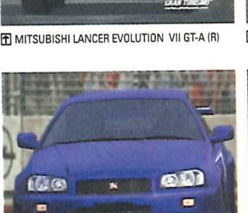

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VII GT-A (R)



HONDA S2000



FORD FOCUS RS (R)



NISSAN SKYLINE GT-R M-SPEC



SUBARU IMPREZA WRX STI PRODRIVE STYLE (R)


MAZDA RX-7 SPIRIT R TYPE R


MAZDA RX-7 RATHURST R TYPE R


CHEVROLET CORVETTE Z06

* Los coches marcados con (R) pueden ser utilizados en los circuitos de Rally

Nuevos Europa

VOLKSWAGEN GOLF GTI (R)

VOLKSWAGEN LUPO GTI

MINI COOPER S (R)

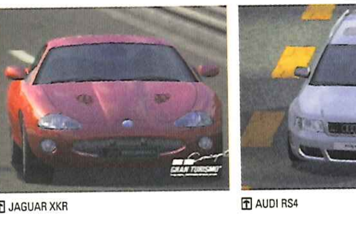
RENAULT CLIO SPORT (R)

MERCEDES-BENZ SL500

LOTUS ELISE

LOTUS ELISE TYPE 72

OPEL SPEEDSTER


JAGUAR S-TYPE R

JAGUAR XKR


AUDI RS4


AUDI RS6


MERCEDES-BENZ AMG SL55


AUDI RS6 (CORTO)


ASTON MARTIN VANQUISH

RUF RGT


TVR TUSCAN SPEED SIX

Coches de Ensueño


TOYOTA RSC RALLY CAR (R)


MITSUBISHI CZ-3 TARMAC RALLY CAR (R)


MINI COOPER S RALLY CAR (R)


MAZDA 6 LIMITED EDITION (R)


HONDA NSX-R LIMITED EDITION


HONDA INTEGRA TYPE R LIMITED EDITION (R)


HONDA NSX-R LIMITED EDITION ROAD VERSION


NISSAN GTR CONCEPT LIMITED EDITION


NISSAN 350Z LIMITED EDITION


MAZDA RX-8 LIMITED EDITION


FORD GT40 LIMITED EDITION

Coches Concept


DAIHATSU COPEN


TOYOTA POD


NISSAN MM


CHRYSLER CROOSFIRE


GM DESIGN SOLSTICE


HYUNDAI HCD6

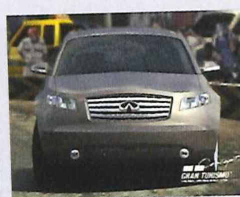

MITSUBISHI CZ-3 TARMAC


TOYOTA RSC (R)


HONDA V6 IMA MID DUALNOTE


ASL BARAJA


HONDA NSX-R


INFINITI FX45 (R)


HYUNDAI CLIX


MAZDA RX-8


NISSAN 350Z GRAN TURISMO AERO


SUZUKI GSX-R/4 (R)


NISSAN GTR CONCEPT


NISSAN SKYLINE GT-R V-SPEC (R)


DODGE VIPER GTS R CONCEPT


SPYKEN C8 LAVIOLETTE


PAGANI ZONDA S 7.3


VOLKSWAGEN W12


FORD GT40


GM DESIGN CIEN

Coches Carreras


NISSAN MM-R


NISSAN 350Z RÁZOVERSION


HYUNDAI ACCENT RALLY CAR (R)


SUBARU IMPREZA RALLY CAR (R)


MITSUBISHI LANCER EVOLUTION RALLY CAR (R)


PEUGEOT 206 RALLY CAR (R)


HONDA LOCTITE MUGEN NSX


NISSAN XANAVÍ HIROTO GT-R

TOYOTA AU CERUMO SUPRA


AUDI ABT TT-R


TICKFORD FALCON XR8 RACE CAR

CHEVROLET CORVETTE C5R



_ni en

PlayStation.2

2002 TOKYO-GENEVA

Hay dos cosas con las que sueñas toda tu vida. De la primera, directamente,
puede que la hagas realidad. Porque no todos pueden conducir los pro
con Gran Turismo® Concept 2002 Tokyo-Geneva. Una edición especial con la
del automóvil. Lo que siempre has soñado. Bueno, lo segundo que siempre ha

_en Gran Turismo® Concept
2002 Tokyo-Geneva

ejor de tus sueños.

edes ir olvidando. Y con respecto a la otra, pues bueno, si eres avispado de las grandes marcas de coches. Sólo lo harán los que se hagan odrás conducir los coches más innovadores de los salones internacionales do.

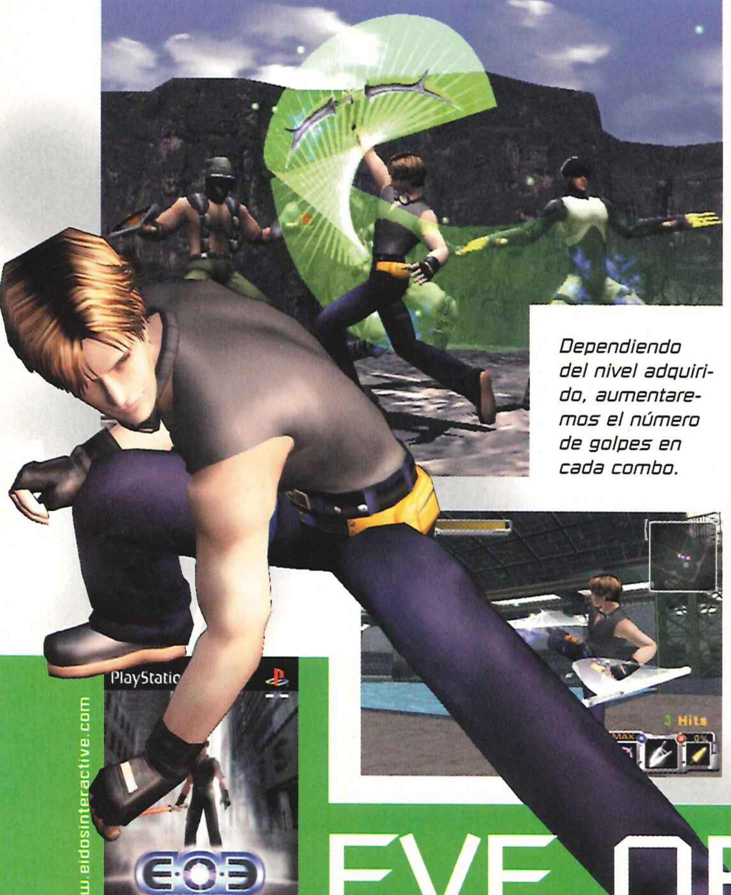
PlayStation 2

EL OTRO LADO



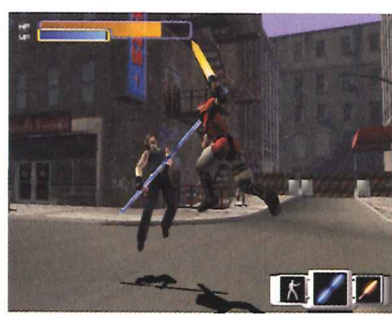
es.playstation.com





Dependiendo del nivel adquirido, aumentaremos el número de golpes en cada combo.





Cada una de las armas posee una habilidad especial. El bastón te permitirá saltar a gran altura, con la espada podrás comenzar un combo con una voltereta, etc.

Detalles



MAGIAS
Cada una de las armas posee un «ataque del Legado», que sólo podremos ejecutar si recogemos un determinado número de semillas telúricas.



QUICKTIMER EVENTS
En determinadas zonas de la aventura, ***Eve Of Extinction*** pondrá a prueba nuestros reflejos con situaciones similares a las vistas en títulos como *Shenmue*.



www.eidosinteractive.com

EVE OF EXTINCTION

Una explosiva mezcla entre plataformas, aventura y lucha

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: YUKE'S
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 7
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 84 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Aunque no siempre ha tenido éxito, la mezcla de géneros en un solo título puede resultar tan explosiva como en el caso de *Extermination, Tombi!* o este ***Eve Of Extinction***. El título, que ha sido creado por **Yuke's** (*WWF Smackdown, Sword Of Berserk*, etc.), no muestra unos gráficos de ensueño ni un argumento de lo más trabajado, pero su divertido desarrollo y la genial mezcla de géneros que posee lo convierten en un gran juego. Aunque, globalmente, ***EOE*** puede clasificarse como una aventura 3D, en él se dan cita de forma simultánea elementos de *beat'em-up, puzzle* y *plataformas*. **Josh**, el protagonista, tendrá acceso a 11 diferentes armas (que previamente tendrá que arrebatar a cada uno de los jefes del juego) y tendrá la posibilidad de crear devastadores *combos* en los que podrán entrar en juego dos armas a la vez. Entre sus habilidades «físicas», encontraremos la posibilidad de agarrarnos de cualquier borde, avanzar por barras y espalderas, etc. El desarrollo del título de **Yuke's** te obligará a completar un total de 7 escenarios. Si somos lo suficientemente buenos descubriremos los tres diferentes minijuegos que posee y, al completar **EOE**, tendremos la posibilidad de continuar esa partida desde el principio, con nuevas armas y con la posibilidad de potenciar las antiguas. Una vez más, con ***EOE*** queda demostrado que los gráficos no lo son todo en un videojuego.

Final bosses

Consigue nuevas armas

Al final de cada nivel nos esperará el correspondiente jefazo. Si conseguimos vencerle, tendremos acceso al siguiente escenario y a un nuevo legado (arma).



DualShock 2

○	Ataque Fuerte	L1	Cambio de Arma
□	Salto	R1	Cambio de Arma
×	Ataque Débil	L2	Lock/Defensa
△	Acción	R2	Fijar Cámara
Cruceta	Giro Lento	Select	Menú de Juego
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	Primera Pers.
		R3	Ataque Legado

EVE OF EXTINCTION

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su mezcla de géneros resulta genial.
[+] El desarrollo de EOE es original y adictivo.
[−] Su apartado técnico no es nada del otro mundo
[−] El control es un poco confuso al principio.

GRÁFICOS: Los escenarios están algo vacíos y las animaciones son un poco irreales, pero no es lo peor que hemos visto.	8.0
AUDIO: Aunque su banda sonora es un poco simplona y repetitiva, las voces en castellano de los personajes quedan geniales.	7.6
JUGABILIDAD: EOE mezcla perfectamente beat'em-up, aventura y plataformas. No pararás de jugar hasta completarlo.	9.0
DURACIÓN: Tratándose de un arcade/aventura, EOE resulta bastante largo, sobre todo teniendo en cuenta los extras al completarlo.	7.8

CONCLUSIÓN

La primera partida te hará creer que EOE es un juego más del montón. Si sigues jugando, en poco tiempo descubrirás la diversión y la jugabilidad que atesora el título creado por Yuke's.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

<Aunque su apartado técnico no es una maravilla, EOE es divertido y jugable>



por << Doc >>

Detalles



ESCENARIOS
Todos los elementos de cada uno de los escenarios pueden ser dañados o destruidos con nuestros disparos.



ESCENAS DE VÍDEO
Todas y cada una de las escenas de disparos están conectadas a través de pequeños cinemas.

<Empire ha creado un clon de TCII que sólo gustará a los más acérrimos seguidores del género>







El escenario del metro (arriba) es similar al de la segunda fase de Time Crisis II.



www.empireinteractive.com

ENDGAME

Empire sigue los pasos de Time Crisis

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: CUNNING DEVELOP.
- DISTRIBUIDOR: PLANETA DE AGOSTINI
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 5 + 3 [MJJ]
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 50 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.50€

ΛXΠO

El género estrenado en **PS2** por *Time Crisis 2* es explorado en esta ocasión por los programadores de **Empire**. Aunque estamos seguros que innovar en un género tan limitado como el *shooter* con pistola ha de ser complicado, los creadores de ***EndGame*** no se han esforzado lo más mínimo, creando un título cuyo parecido con la saga de **Namco** es más que evidente. ***EndGame*** es un título divertido, resultón, pero bastante corto y en el que la originalidad brilla por su ausencia. Tan sólo su argumento, en el que una bella fémina deberá tirar por tierra los planes de una gigantesca multinacional para dominar el mundo a través de la realidad virtual, puede tacharse como original. En el juego nos encontraremos con los enemigos típicos (que no acertarían a darnos ni con un M-60), los soldados que siempre nos darán con el primer disparo (como los que van ataviados con vestiduras de color rojo en *Time Crisis*), los personajes de color marron (igual que en *TC*) que aumentarán nuestro tiempo si acabamos con ellos y los clásicos *final bosses* rodeados de decenas de enemigos que sólo permanecerán a tiro un corto periodo de tiempo. El apartado gráfico del título de **Empire** es lo más notable, haciendo gala de unos cuidados escenarios que podremos dañar casi en su totalidad con nuestros disparos y de unas animaciones muy buenas para los enemigos. Al igual que *Time Crisis II*, incluye la posibilidad de jugar los escenarios ya completados en un modo *Time Attack* y añade un juego extra (aunque en *TCII* eran más de cuatro) llamado *Mighty Joe Jupiter*. Si te gusta *Time Crisis*, ***EndGame*** es «más de lo mismo», aunque con algo menos de gracia. Si nunca has llegado a jugar a un título de este tipo, la saga de **Namco** se nos antoja mucho más apetitosa que esta especie de plagio creado por **Empire**.

Mighty Joe Jupiter

El mini-juego de turno

Al estilo de las dos entregas de *Time Crisis*, **Empire** ha incluido un minijuego titulado *Mighty Joe Jupiter*. En él, nos pondremos en la piel de un héroe galáctico que tendrá que deshacerse de una gran horda de feos alienígenas (sorprendentemente muy parecidos a los de *Mars Attacks*).



DualShock 2

○	Recargar	L1	Disparo
□	Recargar	R1	Disparo
✕	Disparo	L2	Recargar
△	Disparo	R2	Recargar
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

ENDGAME

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su apartado gráfico es bastante bueno.
[+] Se puede jugar con todo tipo de pistolas.
[−] Es demasiado parecido a Time Crisis.
[−] Tan sólo incluye Mighty Joe Jupiter como extra.

GRÁFICOS: Sin duda alguna, lo mejor de EndGame. La posibilidad de destruir los escenarios es genial.	8.8
AUDIO: Ninguna de las voces ha sido doblada al castellano. Tanto la banda sonora como los efectos de sonido pasan desapercibidos.	7.0
JUGABILIDAD: Si te gustó la saga Time Crisis, EndGame es prácticamente idéntico. Empire podría haber incluido algo nuevo.	7.9
DURACIÓN: Junto a los 5 diferentes escenarios repartidos por Europa encontraremos el divertido Mighty Joe Jupiter como extra.	8.2

CONCLUSIÓN

Si te gustan los shoot'em-up del tipo Time Crisis, te encantará EndGame. Eso sí, si aún no has jugado a la saga de Namco, es bastante más recomendable que el título de Empire.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << The Scope >>



En cuanto nos salgamos del asfalto, el camión perderá velocidad, sea el terreno que sea el que pisemos.



En ocasiones, en lugar de frenar, será mejor tirar del freno de mano y dejar que nuestro vehículo frene chocándose contra los rivales.

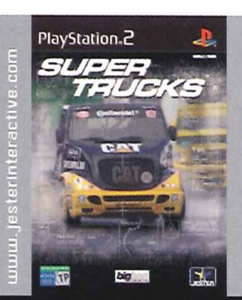


Un pequeño toque de un rival provocará un trompo y mucha pérdida de tiempo.





CAMIONES
Cabezas tractoras pertenecientes a los 14 equipos oficiales con los pilotos auténticos. Los fabricantes son marcas tan conocidas como MAN, CAT o Mercedes. Los daños en carrera afectarán a su comportamiento.



www.jesterinteractive.com

SUPER TRUCKS

Yo para ser feliz quiero un camión... pero de carreras

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** JESTER INTERACT.
- **DESARROLLADOR:** JESTER INTERACT.
- **DISTRIBUIDOR:** ARDISTEL
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** CD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **VEHÍCULOS:** 14
- **CIRCUITOS:** 7
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 83 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** SÍ
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95 €

Después de la Fórmula Uno, y aunque a muchos les sorprenda, las carreras de camiones es la disciplina automovilística que más espectadores lleva a los circuitos, y basándose en esto, **Jester** (creadores del *MTV Music Generator*) ha querido trasladar la emoción de esta competición a **PlayStation 2**. Está claro que no es lo mismo ver en directo a moles de 5 toneladas derrapando como locos (si no lo habéis visto, os lo recomiendo), que hacerlo en la consola, pero la verdad es que **Jester** sí que ha conseguido trasladar parte de las cualidades de estas competiciones a la pantalla. Y éstas comienzan en los camiones, que son absolutamente reales incluyendo a los pilotos (con mención especial para **Antonio Albacete**) y que han sido modelados con la mayor fidelidad posible. Los circuitos también son reales, y entre los siete incluidos hay dos españoles, el **Jarama** y el circuito valenciano de **Cheste**. A primera vista el juego sorprende, ya que no es habitual en un juego de carreras que haya vehículos tan grandes y ocupando un espacio de pantalla tan considerable. A la hora de jugar también se notan las inercias, y es extremadamente fácil que, sin apenas tener contacto, nuestro camión se dé la vuelta y perdamos un tiempo precioso. Ganar las carreras no sería demasiado complicado si no fuera por el control del camión, que es tan sensible que, incluso, es difícil mantenerlo en línea recta. Y no digamos en las frenadas, que exigen un cálculo milimétrico si no queremos abandonar el trazado... o quedarnos parados en medio del asfalto si se nos ha ido la mano. Al final lo que haremos será utilizar el freno de mano y pasarnos todas las curvas derrapando. Y si hay algo especialmente irritante en ***Super Trucks*** es la mala leche de los rivales, que no dejarán de hacernos malas jugadas desde el inicio hasta el último metro de cada circuito.

<Las mayores bestias del asfalto a golpes en un circuito>

DualShock 2

○	Freno de mano	L1	Marcha -
□	Freno	R1	Marcha +
✕	Acelerador	L2	Refrig. Frenos
△	Cambio Cámara	R2	Vista trasera
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

SUPER TRUCKS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Camiones y pilotos absolutamente reales
[+] La malvada Inteligencia Artificial de los rivales.
[-] El control de los camiones es deficiente.
[-] Faltan efectos gráficos

GRÁFICOS: Aunque se mueve bien y los camiones y circuitos son correctos, no hay ni humo, ni polvo tras pisar arena...	8.0
AUDIO: Los sonidos habituales de este tipo de juegos, aunque quiza el ruido del motor de estas bestias debería ser más contundente.	7.0
JUGABILIDAD: Los bandazos de los camiones son constantes, y es fácil perder todo el trabajo de una carrera por un error.	8.0
DURACIÓN: Entretiene por su dificultad y por lo que cuesta dominar las reacciones de los camiones.	7.8

CONCLUSIÓN

Aunque es original por traernos las carreras de camiones, por desgracia Super Trucks no aporta demasiado más. Sin embargo, los aficionados a esta disciplina disfrutarán como enanos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

Detalles



VISTA INTERIOR
Esta panorámica es sin duda la más espectacular, aunque para competir quizá la más útil sea la vista trasera, para adelantarse a las reacciones de los rivales.


Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
❑ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

por << Chip & Ce >>

Konami ofrece un programa original en el que, a pesar de algunos defectos, se puede disfrutar del ciclismo en carretera.

http://www.konami.com

LE TOUR DE FR

El Tour de Francia sirve de telón de fondo para un original

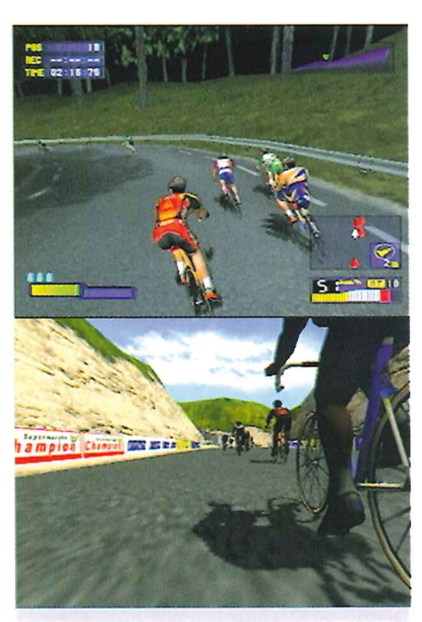
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: OFICIALES
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 8 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



En el mes de enero llegó la primera *beta* de este programa hasta nuestra redacción. Desde entonces, el juego creado por **Konami**, se ha mantenido a la espera de que comenzase el Tour de Francia. El inminente comienzo de la ronda por etapas más importante del mundo ha servido para que por fin el Tour de Francia vea la luz en su versión para **PlayStation 2**. Así se rompe una sequía que se prolongaba desde que en la década de los ochenta el rudimentario programa protagonizado por **Perico Delgado** se convirtiera en el que hasta ahora ha sido el único videojuego centrado en el ciclismo en carretera. El nuevo programa cuenta con la licencia del *Tour* como queda patente con la aparición de los equipos reales que participaron en la pasada edición. Entre ellos se encuentran las distintas escuadras españolas: Kelme-Costa Blanca, IBanesto.com, Once-Eroski y Euskatel-Euskadi. Sin embargo el *Tour*, compuesto por seis etapas, es sólo la última parte de una larga temporada en la que además de correr es necesario determinar el régimen de entrenamiento. El cual tiene un coste económico que hay que financiar participando en pruebas de un día. Sin embargo, lo más novedoso del programa es el control de los ciclistas y el desarrollo de las pruebas. El primero consiste en compaginar el ritmo de pedalada con la energía, siendo necesaria una gran dosis de estrategia para atacar en el terreno propicio. En cambio, no hay que descuidar la dirección de la bicicleta ya que, especialmente en los descensos, las caídas son bastante frecuentes. En cuanto al desarrollo de las pruebas, sólo se incluye la última parte de las etapas partiendo de un pelotón fragmentado en el que el objetivo es remontar posiciones. Con ello los programadores han buscado hacer el juego más dinámico ofreciendo etapas con perfiles muy diferentes. Sin embargo, este aspecto podría haberse mejorado sin demasiados esfuerzos ofreciendo la posibilidad de controlar varios corredores de un mismo equipo, incluyendo Cotrarreloj por

<Konami nos presenta un programa en el que destacan el control y el desarrollo de las pruebas>





Las repeticiones son todo un espectáculo. La variedad de vistas y cámaras utilizadas en las mismas ofrecen imágenes increíbles.





Los elementos que rodean las carreteras constituyen uno de los mayores defectos del título. El mismo público se repite una y otra vez en escasos momentos.

Detalles



EQUIPOS
Los equipos incluidos son los participantes en el último Tour de Francia. Entre ellos se encuentran cuatro escuadras españolas.

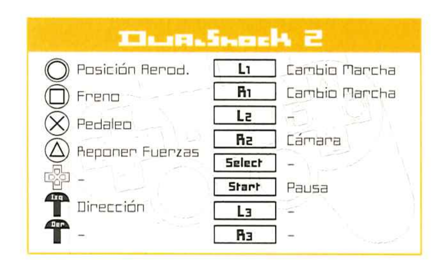


MODOS DE JUEGO
Dentro de las opciones destacan el modo para dos jugadores, las etapas Contrarreloj y una serie de retos recogidos dentro del modo Recreativa.



ANCE

programa



DualShock 2

○	Posición Aerod.	L1	Cambio Marcha
□	Freno	R1	Cambio Marcha
✕	Pedaleo	L2	-
△	Reponer Fuerzas	R2	Cámara
✥	-	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

equipos, o Clasificaciones por escuadras. En el apartado gráfico, la dinámica de pedaleo está bastante lograda siendo los escenarios el aspecto más flojo. En el programa se alternan algunos entornos muy logrados, con detalles como los nombres de los corredores pintados en la carretera o las diferentes pancartas, con otros bastante sosos. Especialmente flojos son los vehículos y espectadores que se encuentran en los márgenes de las carreteras. En cuanto a las opciones, mencionar una serie de retos recogidos dentro del modo *Arcade* así como la posibilidad de disputar etapas contra el cronómetro. ***Tour De Francia***, a pesar de sus defectos, muestra un género nuevo en el que se incorporan ideas muy originales y ante el que se abre un gran abanico de posibilidades que pueden dar su fruto en futuras entregas de esta saga. ▮



El Tour como colofón

La torre Eiffel es testigo de la última etapa de la ronda francesa

Las temporadas se inician creando un ciclista, entrenándolo y participando en pruebas de un día. La última parte se centra en la ronda francesa con final en los Campos Elíseos.

LE TOUR DE FRANCE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El sistema de control de los ciclistas.
[+] Las pruebas cortas y dinámicas.
[–] Los elementos que rodean las carreteras.
[–] Puede sacarse más jugo al ciclismo.

GRÁFICOS: Lo mejor es la animación de los ciclistas. En general, los escenarios son sosos y hay algunas ralentizaciones.	8.4
AUDIO: La música acompaña durante el juego. En los efectos destaca la respiración cuando las fuerzas están flaqueando.	8.3
JUGABILIDAD: El sistema de juego es ameno, combinando el control de la bicicleta, con una cierta dosis de estrategia.	8.9
DURACIÓN: Llegar al Tour con alguna opción requiere realizar largas temporadas en las que el entrenamiento es fundamental.	8.9

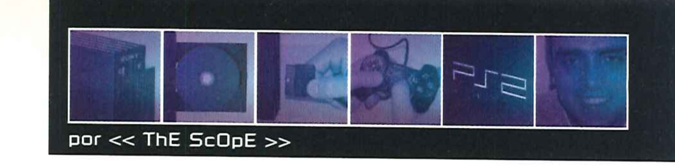
CONCLUSIÓN

Aunque con algunos defectos gráficos, el programa muestra originalidad en el control y en el desarrollo del juego. Además, es el único representante del ciclismo en carretera para una consola.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



En el juego encarnamos a Dennis Black, un macarrilla que pretende convertirse en el mejor piloto de los suburbios. Para ello competiremos en un sinfín de carreras ilegales urbanas.

www.atari.com/tdoverdrive

TD OVERDRIVE

Un nuevo Test Drive para amantes de la velocidad

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: PITBULL
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 26
- CIUDADES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CAST.-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 80 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 54.95€



Después de ver las primeras betas del juego, uno no puede nada más que sorprenderse cuando tiene en sus manos la versión final, ya a la venta. Si en los primeros niveles de desarrollo decíamos que tenía mucho camino todavía por andar, ahora, con el juego ya acabado, la verdad es que han conseguido pulir casi todos sus defectos. Es un gran juego de carreras, rápido, con un buen número de circuitos urbanos y gran cantidad de coches, desde deportivos extremos hasta descapotables o auténticos clásicos de la automoción norteamericana. Quizá el único apartado que no han conseguido optimizar son los tiempos de carga, que aunque se amenizan con el juego *Pong* para hacerlas más llevaderas, lo cierto es que son excesivas, tanto en número como en tiempo de espera. Pero en general, **Atari** ha conseguido su objetivo, que no era otro que hacer una buena secuela de la saga *Test Drive*, con argumentos más que suficientes como para atraer a un buen número de usuarios. Eso sí, el concepto de juego ha variado ostensiblemente, y el protagonismo que en anteriores entregas tenía el tráfico y las circunstancias que rodean a la carrera, ahora a pasado a los coches. Es un juego de carreras, en el que la velocidad del coche será la clave del triunfo. Por ello las primeras partidas se harán un poco duras, ya que los primeros coches que tengamos disponibles no cuentan con unas prestaciones que nos permitan ganar con holgura. Sin embargo, en cuanto avancemos un poco por el juego y recibamos nuevos coches, veremos cómo las cosas cambian de color y las victorias se sucecerán una tras otra sin apenas dificultad. En cuanto a modos de juego, además del típico de carrera rápida e individual, debemos destacar el llamado *Clandestino*, en el que como un modo historia habrá que ir superando carreras a las órdenes de un *gangster* y demostrar poco a poco que somos el mejor piloto de los bajos fondos. También merece destacarse un modo persecución en el que, como en el *Need For*

<Muchos coches, variedad de modos de juego y un interesante argumento>



DualShock 2

○	Invertir cámara	L1	Claxon
□	Freno	R1	Marcha +
✕	Acelerador	L2	Freno de mano
△	Cambio Cámara	Select	-
Cruceta	Dirección	Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	Faros
Der	-	R3	-

Entre las múltiples curiosidades del juego, es posible apagar y encender los faros en plena carrera.

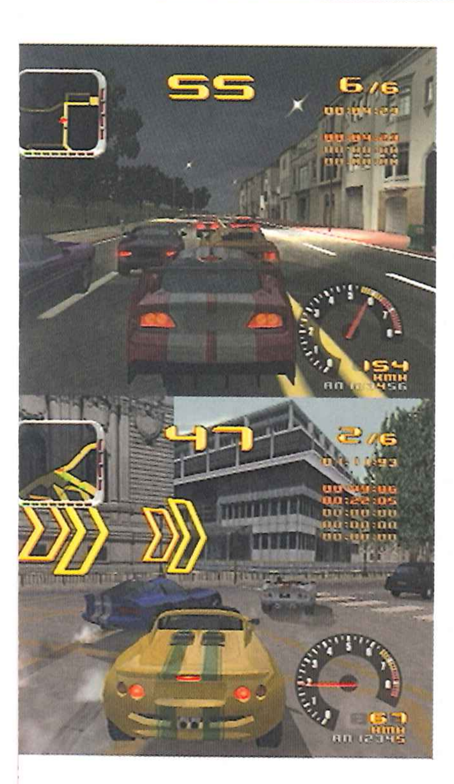


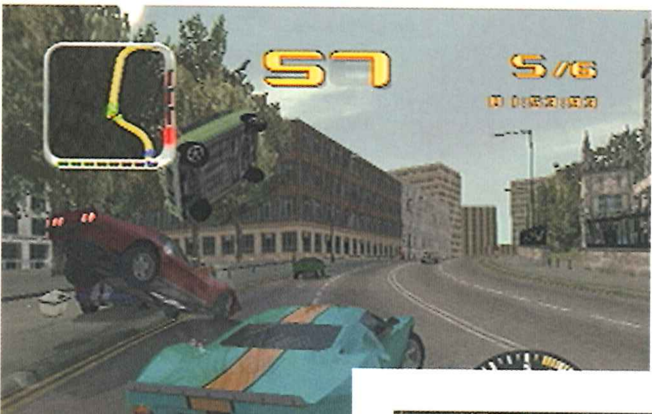
Coches

Nada menos que 25...

... y sin contar los de la policía son los vehículos que hemos contado. Si quieres saber cómo conseguirlos todos, no tienes más que echar un vistazo a la sección de trucos de este número de **PS2RO**.







Aunque el control es bueno, no hubiera estado de más que incluyeran el freno de mano para poder entrar derrapando a las curvas cerradas, que son muy numerosas.



Los tortazos son una constante en el juego, pero no sólo los que nos daremos nosotros, sino también las «piñas» que se pegan los rivales. Lo habitual será tener que sortear los coches volando que nos van dejando amablemente por la carretera.

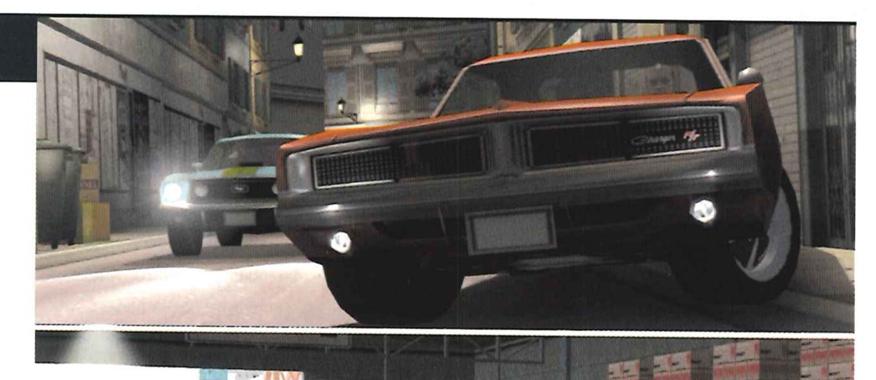
Ciudades

SAN FRANCISCO

TOKIO

MONTE CARLO

LONDRES





Speed del que os hacemos un avance en la revista, tomaremos el papel de la policía y deberemos arrestar al mayor número de coches posible. Los tramos, divididos en 25 en línea y 15 tipo circuito, se enmarcan en 4 conocidas ciudades (**San Francisco**, **Tokio**, **Monte Carlo** y **Londres**), aunque es precisamente ésta última, la capital inglesa, la que ha sido mejor representada, gracias en parte a su riqueza arquitectónica, y es posible reconocer los lugares más conocidos. También hay que destacar las típicas cuestas de **San Francisco** donde, como es habitual, asistiremos a espectaculares vuelos de nuestros bólidos. Sin embargo, aunque sobre el papel ***TD Overdrive*** tiene argumentos suficientes como para captar el interés de muchos usuarios, lo cierto es que al rato se hace un poco monótono. No sé si es porque el modelado de los coches no es lo brillante que debiera, o porque la mecánica de juego, pese a enmarcarse en distintos modos es siempre la misma (correr y correr), pero el hecho es que se hace un poco soso repetir una y otra vez lo mismo. Pero sería injusto no valorarlo como lo que es, un gran juego de coches, con cualidades de sobra como para satisfacer a los amantes más exigentes del género.

<Deportivos y coches clásicos americanos se unen en TD Overdrive>

TD OVERDRIVE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gran cantidad de coches disponibles.
[+] Banda sonora excepcional.
[–] Se pierde el espíritu Test Drive.
[–] Técnicamente no es nada espectacular.

GRÁFICOS: Muchos coches, variedad de circuitos [Londres está bien representado], pero, en general, gráficos un poco sosos.	8.0
AUDIO: Banda sonora supercañera, con grupos de la talla de Moby, Saliva, Ja Rule, DMX, Bubba Sparxxx, Curd, Junkie XL...	9.3
JUGABILIDAD: Gran cantidad de modos a elegir, desde carrera rápida hasta tomar el papel de la poli. Buen control.	8.5
DURACIÓN: En cuanto consigues un coche bueno, lo cierto es que no es demasiado complicado acabarse el juego.	8.1

La mejora respecto a las betas es brutal, y aunque tiene gran cantidad de coches, es rápido y posee muchos modos de juego, lo cierto es que no engancha como otros juegos similares.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

8.3 (sobre 10)

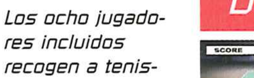
PUNTUACIÓN OFICIAL

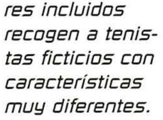


La principal novedad de Centre Court es la posibilidad de dar a un jugador la personalidad del usuario mediante una serie de preguntas de respuesta múltiple. El resultado de estas preguntas es la clave para el tipo de juego de cada tenista.









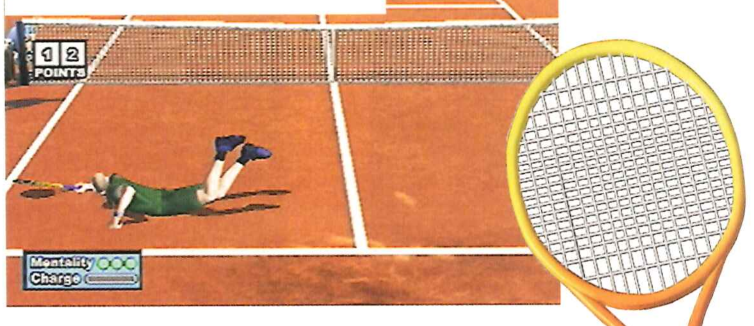


Los ocho jugadores incluidos recogen a tenistas ficticios con características muy diferentes.

Detalles



PRÁCTICA
Entre las modalidades se incluye la posibilidad de practicar distintos golpes.



http://www.midasinteractive.com

CENTRE COURT HARD HITTER

Buenos gráficos y poca jugabilidad

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDAS
- DESARROLLADOR: MAGICAL GAMES
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COMPETICIONES: 2
- PISTAS: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 108 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

REPETICIONES

Mejor que sus rivales

Las repeticiones son nítidas y bastante más espectaculares que las de todos sus rivales. Con ello se supera uno de los defectos habituales de sus predecesores para **PS2**.



El programa de **Midas** utiliza un sencillo sistema de control en el que el *pad* analógico es la clave para controlar el juego. La combinación del citado *pad* con los cuatro botones situados en la parte frontal del mando son suficientes para determinar una variada gama de golpes. A ello le une un aspecto original que se refiere a la mentalización de cada jugador. Esta se determina con una serie de preguntas de respuesta múltiple, con las que el programa crea un perfil que afecta a la probabilidad de acertar o de cometer errores no forzados en momentos claves de los partidos. A pesar de este aspecto, la lentitud con la que se mueven los jugadores hace que ***Centre Court Hard Hitter*** no pueda competir con sus rivales en el apartado de la jugabilidad. Gráficamente destacan los primeros planos de los tenistas, aunque existe un desfase en la sincronización entre el momento en el que se da una orden y la ejecución de la misma. Donde sí destaca el juego es en las magníficas repeticiones que, siempre de forma automática, nos ofrecen las acciones más destacadas. Este es el único aspecto en el que el juego de **Midas** supera a sus rivales que hasta ahora sólo ofrecen repeticiones muy breves en las que es difícil apreciar la ejecución de las diferentes jugadas. Otro de los aspectos en el que ***Centre Court*** ofrece una clara inferioridad con respecto a todos sus competidores es en los jugadores incluidos. Pues la mayoría de los títulos especializados en este deporte incluyen tenistas reales más o menos destacados, pero en este caso los personajes son ficticios. Una verdadera lástima.

DualShock 2

○	G. Cortados	L1	-
□	Mates	R1	-
✕	G. Liftados	L2	-
△	Globos	R2	-
Cruceta	Cámara	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

<La calidad de sus rivales es demasiado alta para este juego>

CENTRE COURT H. H.

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Las repeticiones son las mejores.
- [+] El sencillo control logrado.
- [-] El programa es demasiado lento.
- [-] No cuenta con ninguna licencia oficial.

GRÁFICOS: Los primeros planos y las repeticiones son espectaculares. Sin embargo, tiene problemas de sincronización.	8.0
AUDIO: La música, aunque presente en muchas fases del juego, pasa totalmente desapercibida.	7.0
JUGABILIDAD: La lentitud hace inútil los esfuerzos de los programadores por lograr un control intuitivo.	6.8
DURACIÓN: A pesar de que es posible ir mejorando las características de los jugadores, no ofrece demasiadas alternativas.	7.2

CONCLUSIÓN
La enorme jugabilidad de sus rivales en el deporte de la raqueta hace que este programa no sea capaz de competir con opciones. Los gráficos sin jugabilidad no dicen demasiado.

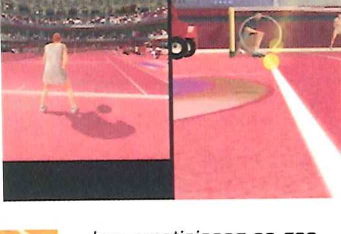
PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Chip & Ce >>

<Buena representación del tenis español en un programa de corte simulación que añade algunos golpes propios de un juego arcade>





Las repeticiones no son demasiado largas. Lo más destacado es la variedad de planos, incluyendo diferentes ventanas.



Es posible ejecutar golpes especiales cuando llenamos el indicador de potencia.

Caras conocidas

Tenistas de primera fila con representación española de lujo

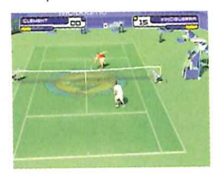
El programa sigue la tendencia de moda en los programas de tenis aparecidos para **PlayStation 2** al incluir caras famosas del mundo de la raqueta. Entre la lista de ilustres recogidos, destacan el ruso **Kafelnikov** y los españoles **Juan Carlos Ferrero** y **Carlos Moyá**. El primero debuta en los videojuegos, mientras que **Moyá** repite aparición tras ser uno de los protagonistas del magnífco *Virtua Tennis*.



Detalles



MINIJUEGOS
Ofrecen pruebas en las que, a base de pelotazos, hay que completar diferentes objetivos en un tiempo limitado.



ESTILO COPA DAVIS
Uno de los modos se disputa por equipos de dos tenistas a cinco partidos, al estilo de la copa Davis.

http://www.infogrames.com

PlayStation 2



SLAM TENNIS

Ferrero y Moyá dan vida al nuevo programa de Infogrames

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: INFOGRAMES
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PISTAS: 11
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 235 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.99€

Hace tan sólo unos meses los usuarios de **PlayStation 2** no disponían de ningún simulador de tenis. Sin embargo, la fiebre de la raqueta ha hecho que de repente hayan aparecido multitud de títulos con características bastante similares. En esta amplia oferta, los programadores tratan de ofrecer alguna particularidad que les distinga de la competencia. Casi todos cuentan con tenistas reales tanto masculinos como femeninos. ***Slam Tennis*** no es una excepción pues, entre otros, incluye a los españoles **Ferrero** y **Moyá**, así como a **Herman**, **Norman** y al ruso **Kafelnikov**. Este título también está en la línea de la competencia en las opciones, recogiendo varias competiciones entre las que destacan los minijuegos, que recuerdan a los incluidos en *Virtua Tennis*, y un torneo por equipos disputado siguiendo el mismo sistema de eliminatorias de *Copa Davis* (cuatro partidos individuales y uno de dobles). Ante esta tremenda igualdad, la jugabilidad se convierte en el elemento clave para diferenciarse de la competencia. En este aspecto, los desarrolladores han optado por añadir dos elementos: los golpes especiales y los de fantasía. Estos últimos se realizan en situaciones concretas de los partidos, en las que los tenistas devuelven la bola por detrás de la espalda o por debajo de las piernas. Por su parte, los golpes especiales suponen bolas casi imparables, para lo que es necesario haber cargado, de forma previa, el indicador de potencia a base de devolver muchas pelotas. Estos dos aspectos ponen la nota de color en la habitual serie de golpes *liftados* y cortados que caracterizan a los programas de este género. El nivel de dificultad determina la existencia o no de un indicador de bote. Sin embargo, a la hora de colocar la bola en el lugar deseado no hay tantas facilidades como en *Roland Garros* o *Smash Court*. Esta circunstancia hace que el juego se acerque bastante más a la simulación a pesar de que lo haga a costa de perder parte de la jugabilidad que caracteriza a sus rivales directos.

DualShock 2

○	Golpe Liftado	L1	-
□	G. Cortado	R1	-
✕	G. Especial	L2	-
△	Globo	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Marcador
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

SLAM TENNIS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los jugadores es el aspecto más destacado.
- [+] Gran frescura en los golpes especiales.
- [-] Colocar la bola no es demasiado sencillo.
- [-] Los parecidos físicos no están muy logrados.

GRÁFICOS: El rostro de los jugadores no se parece demasiado al real. Los atuendos y movimientos están bastante logrados.	8.6
AUDIO: Destacan las voces de los jueces de silla y los gritos del público en los momentos estelares del juego.	8.0
JUGABILIDAD: Aunque las bolas se dirigen bien, no alcanza la precisión lograda por algunos de sus competidores.	8.2
DURACIÓN: Mientras en el Principiante hay un indicador de bote, en el nivel Profesional es mucho más intuitivo.	8.7

CONCLUSIÓN

A pesar de los golpes especiales el juego es más realista que Smash Court o Roland Garros. Sin embargo, le falta la frescura y jugabilidad de sus rivales. Tiene detalles interesantes.

PlayStation 2
Revista Oficial - España

8.3
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL







<Los escenarios son muy variados>



Transformaciones



GENIOS
Aparte de su habilidad con la espada, pueden atravesar paredes y rejas a voluntad.



BESTIALES
La primera evolución a la que tienes acceso destaca por su fuerza física y sus hechizos.

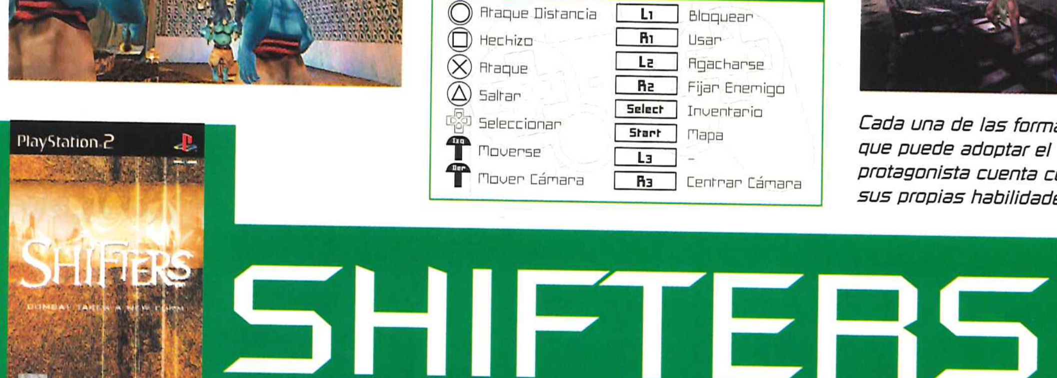


KREEGAN
Estos seres alados cuentan con la posibilidad de transportarse al pasado.





Cada una de las formas que puede adoptar el protagonista cuenta con sus propias habilidades.



DualShock 2

◯	Ataque Distancia	L1	Bloquear
▢	Hechizo	R1	Usar
✕	Ataque	L2	Agacharse
△	Saltar	R2	Fijar Enemigo
	Seleccionar	Select	Inventario
Izq.	Moverse	Start	Mapa
Der.	Mover Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

SHIFTERS

3DO vuelve con una poco innovadora aventura de acción

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 24 CRIATURAS
- FASES: 30
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 500 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 29.99€



Las apariencias engañan. Esa sería aproximadamente la traducción del *slogan* de este título. Y no se me ocurre una frase mejor para definir mi experiencia con él. Surgido de los estudios de **3DO**, ***Shifters*** es la continuación de *Warriors Of Might & Magic*, una aventura de acción que visitó **PS2** en sus albores. En esta segunda entrega parece que, por fin, los programadores le han pillado el tranquillo a eso de programar para los 128 *bits* de **Sony**. Atrás quedaron las brusquedades de títulos anteriores. Tan sólo la pésima colocación de la cámara, que nos dejará vendidos en más de una ocasión, nos recuerda los primeros trabajos de **3DO**. Por lo demás, ***Shifters*** nos propone una aventura bastante entretenida, que aunque no pueda rivalizar con títulos



como *Onimusha 2* o *Devil May Cry*, proporcionará buenos ratos a los aficionados al género. Es precisamente en la sencillez y la falta de pretensiones donde reside parte de su éxito.

Gráficamente no pasa de ser correcto, con un *frame rate* aceptable (muy mejorado con respecto a lo que vimos en la *beta preview*) y unos escenarios variados y bien construidos. Además, cuenta con algunos efectos curiosos, como los de luz o la recreación del agua. El aspecto más novedoso en cuanto a sistema de juego es la posibilidad de transformarnos en cada uno de los enemigos que nos encontremos en el juego, aunque también podremos afrontar la aventura bajo la forma del héroe convencional. Los aficionados a la espada y brujería están de enhorabuena.

<El Guerrero de la Máscara del Condenado vuelve a PlayStation 2>

Bylandria, capital del reino
Tras limpiar su castillo de monstruos, podrás visitar sus calles mientras cumples misiones para sus habitantes.

SHIFTERS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su sencillez en el control y dinamismo.
[+] Un gran avance técnico con respecto a WOM&M
[−] Transformaciones poco útiles en su mayoría.
[−] El uso de la cámara es poco eficiente.

GRÁFICOS: Los chicos de 3DO van poco a poco descubriendo las posibilidades de PS2. No es espectacular, pero cumple de sobra.	8.0
AUDIO: La música cambia según la situación y nos avisará del peligro inminente. El doblaje al castellano es bastante bueno.	7.8
JUGABILIDAD: Un clásico «hack'n slash» sin más pretensión que divertir. Misiones variadas y mucho combate.	8.7
DURACIÓN: Unas diez horas de juego (dependiendo de tu habilidad) te esperan en esta aventura. Hay caminos alternativos.	8.1

CONCLUSIÓN

Si le das una oportunidad descubrirás una aventura entretenida, bastante larga y nada lineal. Además, su precio es la mitad que el de los lanzamientos normales de otras compañías.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Dani 3PO >>



El número de unidades en pantalla será muy alto, como en todo buen juego de estrategia.

Detalles



RECURSOS
Los juguetes que dejan los niños por el jardín o las pilas desechadas servirán para abastecer a nuestro ejército.



MISIONES
Las distintas fases de la campaña contra el ejército marrón tendrán nombres inspirados en clásicos como *La Delgada Línea Verde* o *Algunos Hombres Verdes*.

Guerra a escala

La ambientación se decanta por un mundo real donde los Army Men son diminutos

A diferencia de entregas anteriores, donde la relación entre el tamaño de los soldados y el de los elementos del escenario era la normal (como los *Army Men* ambientados en la 2ª G.M.), esta vez combatiremos en el jardín de una casa, sobre la encimera de la cocina o sobre el agua de la bañera.



http://www.3do.com

ARMY MEN RTS

Por vez primera controlarás a todos los frentes de la batalla

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: PANDEMIC
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 3
- FASES: 1 CAMPAÑA
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 55 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 29.99 €



Después de infinidad de intentos en varios géneros, la mayoría con resultados desafortunados, parece que estos soldados de plástico dan el salto al tipo de juego para el que estaban predestinados: la estrategia en tiempo real. Surgidos de un bote de juegos de guerra, la eterna confrontación entre los verdes, capitaneados por **Sarge** y la exhuberante reportera **Vikki** (que ya protagonizó en su día el plataformas *Portal Runner*), y los malvados marrones se dirime ahora en grandes escenarios tridimensionales que observaremos a vista de pájaro (con un grado de *zoom* ajustable). El hecho de que este título haya sido concebido desde el principio pensando en **PS2** (aunque finalmente haya aparecido también para **PC**) evita uno de los mayores inconvenientes que suelen presentar los juegos de estrategia en tiempo real en consola. El control ha sido adaptado perfectamente a los dos *sticks* analógicos del *DualShock 2*. Con los cuatro botones principales seleccionaremos y daremos órdenes a las unidades, y los L y R quedan reservados a acciones especiales como fundir edificios. El desarrollo no guarda grandes sorpresas: edifica tu base, recolecta recursos (plástico y energía en este caso) y construye las unidades necesarias para aplastar la base enemiga. El grado de profundidad en la estrategia no es muy grande, quedando lejos de la complejidad de *Age Of Empires 2*, el otro exponente del género para **PS2**. El número de unidades y construcciones diferentes es escaso y las posibilidades de movimiento y acción de nuestro ejército muy limitadas. Se ha tratado de evitar todo tipo de complicaciones al jugador. A causa de ello nos encontramos con un título bastante simple, en el que además la inteligencia artificial de los soldados no está muy desarrollada. Aún así, puede resultar una buena compra para jugadores no muy experimentados en esto de la estrategia, o para aquellos que quieran iniciarse en el género. Esperemos que **3DO** siga en esta línea y mejore esta interesante propuesta.

DualShock 2

◯	Seleccionar	L1	Cam. Combate
▢	Añadir Unidad	R1	Construir
✕	Mover Unidad	L2	Derretir
△	Elegir Grupo	R2	Cambiar Angulo
Cruceta	Mover Objetivo	Select	-
Izq.	Mover Cámara	Start	Pausa
Der.	Selecc. Objetivo	L3	Desplazamiento
		R3	Cuartel General

<No cuenta con las grandes posibilidades de sus colegas de PC>

ARMY MEN RTS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un nuevo exponente de un género casi virgen.
[+] Resulta accesible para cualquier jugador.
[-] Pocas posibilidades de acción y desarrollo.
[-] Es difícil distinguir las diferentes unidades.

GRÁFICOS: A diferencia de AOE2, el entorno es enteramente tridimensional. La poca variedad de estructuras es un handicap.	7.9
AUDIO: Como siempre que se trata de juegos de 3DO, el doblaje al castellano es correcto. Melodías militares para ambientar.	8.0
JUGABILIDAD: Un control sencillo e intuitivo nos servirá para tener bajo nuestro control a todo el ejército de hombres verdes.	8.2
DURACIÓN: Una larga campaña, además de entrenamientos, misiones especiales y la posibilidad de conseguir tres tipos de medallas.	8.0

CONCLUSIÓN

Dada la casi inexistencia de juegos de estrategia en PlayStation 2, es una compra recomendable para los aficionados a controlar ejércitos enteros. Su bajo precio es otro aliciente.

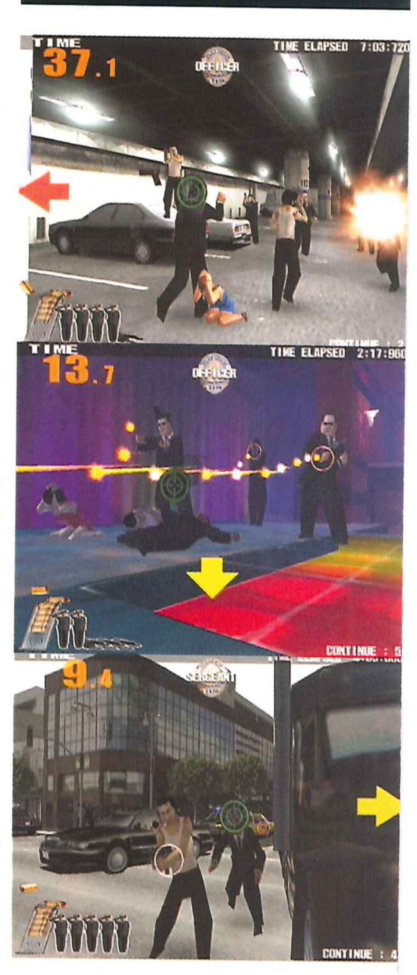
PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL







POLICE 24/7

La interacción más absoluta llega al género del shoot'em-up

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 9
- MEMORY CARD: 105 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€

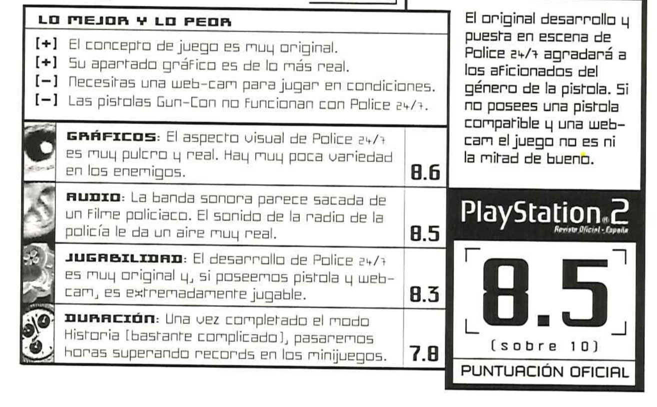


Mucho antes de que **Sony** comenzase a experimentar con su innovador *EyeToy*, **Konami** ya tenía pensado lo que quería hacer conectando una *web-cam* a **PS2**. ***Police 24/7*** es una conversión directa de la recreativa de disparos, en la que el aparatoso y sofisticado sensor de movimientos se ha visto sustituido por una simple cámara USB. El título de **Konami** nos llevará desde el corazón de *Little Tokyo*, en **Los Ángeles**, hasta el barrio de *Shinjuku* en **Japón**, con el objetivo de acabar con una mafia nipona que planea traficar con armas entre ambos territorios. Su sistema de juego recuerda a *Time Crisis*, ya que también deberemos ocultarnos para esquivar el fuego enemigo y para recargar, aunque en el título de **Konami** tendremos que hacerlo moviendo nuestro propio cuerpo y no pulsando un pedal. En la configuración, el juego reconocerá nuestra silueta al instante y colocará el punto de referencia en el centro de nuestra frente. Tan sólo tendremos que movernos instintivamente para esquivar las balas. Técnicamente, esta versión posee el mismo realista estilo gráfico de la *Coin-op* y su desarollo recuerda al del famoso *reality show* americano «COPS» (las caras de los jefazos están emborronadas, escucharemos en todo momento la radio de la policía dando órdenes...). El único pero que le vemos a ***Police 24/7*** es que si no poseemos una pistola compatible (no funciona con *Gun-Con*) y una *web-cam*, no disfrutaremos ni la mitad de él.

<Tendrás que moverte para esquivar las balas>

DUALSHOCK 2

○ Modo de Control	L1	Disparo
□ Disparo	R1	Disparo
✕ Ocultar	L2	Disparo
△ Cancelar	R2	Disparo
Movimiento	Select	-
Izq. Movimiento	Start	Pausa/Ajustes
Der. Punto de Mira	L3	-
	R3	-



POLICE 24/7

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El concepto de juego es muy original.
[+] Su apartado gráfico es de lo más real.
[-] Necesitas una web-cam para jugar en condiciones.
[-] Las pistolas Gun-Con no funcionan con Police 24/7.

GRÁFICOS: El aspecto visual de Police 24/7 es muy pulcro y real. Hay muy poca variedad en los enemigos.	8.6
AUDIO: La banda sonora parece sacada de un filme policiaco. El sonido de la radio de la policía le da un aire muy real.	8.5
JUGABILIDAD: El desarrollo de Police 24/7 es muy original y, si poseemos pistola y web-cam, es extremadamente jugable.	8.3
DURACIÓN: Una vez completado el modo Historia (bastante complicado), pasaremos horas superando records en los minijuegos.	7.8

El original desarrollo y puesta en escena de Police 24/7 agradará a los aficionados del género de la pistola. Si no posees una pistola compatible y una web-cam el juego no es ni la mitad de bueno.

PlayStation.2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Que sería de un shoot'em-up sin minijuegos...
Al igual que títulos como *Time Crisis*, ***Police 24/7*** incluye una pequeña selección de minijuegos que pondrán a prueba nuestra puntería y nuestra habilidad esquivando ataques.



por << DOC >>

Cada uno de los temas vendrá precedido por una pequeña introducción al grupo compositor y a su estilo musical.





DualShock 2

○	Nota Derecha	L1	Nota Izquierda
□	Nota Izquierda	R1	Nota Central
✕	Potenciador	L2	-
△	Nota Central	R2	Nota Derecha
Cruceta	Cambiar Pista	Select	Reset Posición
Izq.	Tono/Scratch	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-



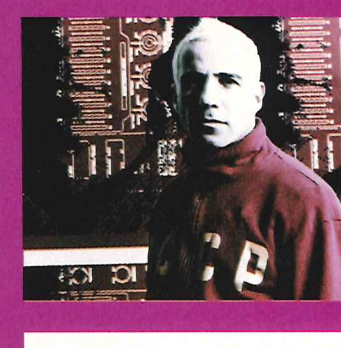


Puedes elegir un Freq (personaje) ya hecho o crearlo tu mismo.

Grandes éxitos

La BGM de Frequency la componen los más famosos grupos

Las 27 canciones que componen ***Frequency*** han sido tomadas y desmenuzadas por **Sony** de grupos como **Dub Pistols** (derecha), **No Doubt** (abajo), **Crystal Method**, **Paul Oakenfold**, **Roni Size**, **Orbital**, **Meat Beat Manifesto**, **Funkstar de Luxe** e incluso **Fear Factory**. Algunos de los temas aparecen en el juego extraídos directamente de sus respectivos discos, mientras que otros son remezclas exclusivas para el título creado por **Harmonix** para **PlayStation 2**.





Detalles



MODO REMIX
Podremos hacer uso de los instrumentos utilizados por los grupos para crear nuestras propias remezclas.



MULTIJUGADOR
Hasta cuatro participantes podrán competir por completar el mayor número de canales de sonido.

http://es.playstation.com

FREQUENCY

El género musical resurge de sus cenizas gracias a Harmonix

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: HARMONIX
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- INSTRUMENTOS: 6+2
- MELODÍAS: 25+2 SECRETAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 128 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Tras unos meses de letargo, el género musical regresa al mercado español de **PS2** con ***Frequency***. El título creado por **Sony** deja atrás el concepto infantil y cómico de juegos como *Parappa The Rapper*, acercándose al género musical desde un punto de vista más serio y complejo, al estilo de la saga *Beatmania*. A diferencia de la saga de **Konami**, en la que el mismo juego decidía qué instrumento sonaría en cada momento, en ***Frequency*** viajaremos a través de una especie de túnel laminado con cada uno de los instrumentos de la canción elegida. Nuestro cometido consistirá en invadir cada uno de los canales del túnel y «activarlos» pulsando los botones Círculo, Triángulo y Cuadrado con orden y ritmo. ***Frequency*** no sólo nos obligará a seguir el ritmo de cada una de las canciones, también nos permitirá crear nuestros *remixes* de una forma simple, haciendo uso de los mismos instrumentos utilizados por grupos como **No Doubt**, **Crystal Method** o **Roni Size** para crear sus composiciones. Gráficamente, como se puede ver en las pantallas, ***Frequency*** es bastante repetitivo y simple (aunque dicho apartado no sea esencial en un título de este tipo). Además, al principio, el vertiginoso movimiento del túnel te hará perder alguna que otra «nota» y seguro que te humedecerá los ojos con lágrimas tras permanecer con ellos abiertos durante minutos. ▮

<Recrea los éxitos de tus ídolos musicales o remézclalos a placer con Frequency>



FREQUENCY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los temas de su banda sonora son geniales.
[+] La posibilidad de remezclar melodías famosas.
[-] Sus gráficos son excesivamente repetitivos.
[-] Sólo para aficionados a la música electrónica.

GRÁFICOS: Posiblemente, el apartado más «flojo» de Frequency. Todo se mueve suavemente, pero es demasiado simple y repetitivo.	6.9
AUDIO: Tanto el acertado «popurrí» de temas como la calidad de los samples, hacen de este apartado lo mejor de Frequency.	9.5
JUGABILIDAD: Al principio nos costará hacernos con el control, pero pronto descubriremos que es más sencillo que Beatmania.	8.4
DURACIÓN: Para ser un título musical, no está nada mal: multiplayer, modo arcade, modo remix y algún que otro secretillo...	7.8

CONCLUSIÓN

Ya era hora de que llegará al mercado español un título musical «serio». No es tan complejo como Beatmania, pero es mucho más accesible para todo tipo de jugador.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

Sistema de juego

Al igual que en *Beatmania*, tendremos que pulsar tres diferentes botones cuando la pieza correspondiente llegue hasta nuestra posición. Además, tendremos la posibilidad de utilizar dos *power-ups*: Autoatrapador (completa un canal) y Multiplicador (de puntos).

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

GUIA COMPLETA

Pese a ser un shooter puro y duro, Frontline presenta algunos retos a lo largo de sus 19 fases. Te contamos cómo salir vivo de operaciones tan decisivas para la 2ª G.M. como el Desembarco de Normandía o la batalla para conquistar Arnhem.







MISIÓN 1: DÍA D

CAPÍTULO 1: TU HORA DECISIVA

Los obstáculos anticarro (las estructuras metálicas con forma de «X») te servirán de protección ante el fuego procedente de los búnker. Tu primera misión será cubrir la avanzada de cuatro soldados. Colócate tras ellos y dispara al resplandor de las ametralladoras del búnker más cercano a tu posición. Entre obstáculo y obstáculo camina siempre agachado y desconfía de las posiciones muy abiertas, es donde suelen caer todo el fuego de artillería. Una vez que hayas cubierto el avance de los cuatro soldados, busca al sargento en la alambrada y éste te proporcionará una nueva tarea: proteger al artificiero mientras coloca las pértigas explosivas, necesarias para abrir una brecha en el alambre de espino. El artificiero está al Este de la playa. Realiza la misma operación que con los cuatro soldados anteriores: dispara al resplandor de las ametralladoras. Una vez que se haya abierto la brecha, sigue las instrucciones del sargento y usa la ametralladora de la torreta para destruir los dos nidos de ametralladora y las tropas que surgen del búnker.

CAPÍTULO 2: EN LA BRECHA

Dispara a los barriles para neutralizar la ametralladora y liquida a todos los soldados hasta llegar a la radio. Destrúyela y busca la entrada hacia las ametralladoras de arriba, recogiendo por el camino las granadas de humo. Una vez que hayas neutralizado a los nazis que las manejaban, señaliza el búnker con una de las granadas de humo y escapa de allí a toda pastilla antes de que tu propia aviación te sepulte bajo toneladas de hormigón.

MISIÓN 2: TORMENTA EN EL PUERTO

CAPÍTULO 1: POLIZÓN COSTERO

Cruzar el puente es sólo un acto de fe. Aunque parezca una locura, lo mejor es echarle valor y correr sobre él. Nada más superarlo, toma el nido de ametralladoras de la derecha y acabarás fácilmente con el tanque alemán. Luego, sube a la torre de la iglesia y despeja la zona de alemanes. Encontrarás la lista de abastecimiento en la habitación en la que el oficial nazi acaba de matar a uno de tus camaradas. Dispara a los barriles para tirar abajo el muro y acabarás llegando a un camión aparcado al lado de un faro. Agáchate para entrar en el cajón abierto y...

CAPÍTULO 2: CARGAMENTO ESPECIAL

Coloca la carga explosiva en los motores del submarino. Entra por el conducto resultante hasta la sala de torpedos, dispara sobre la radio y roba el libro de códigos.

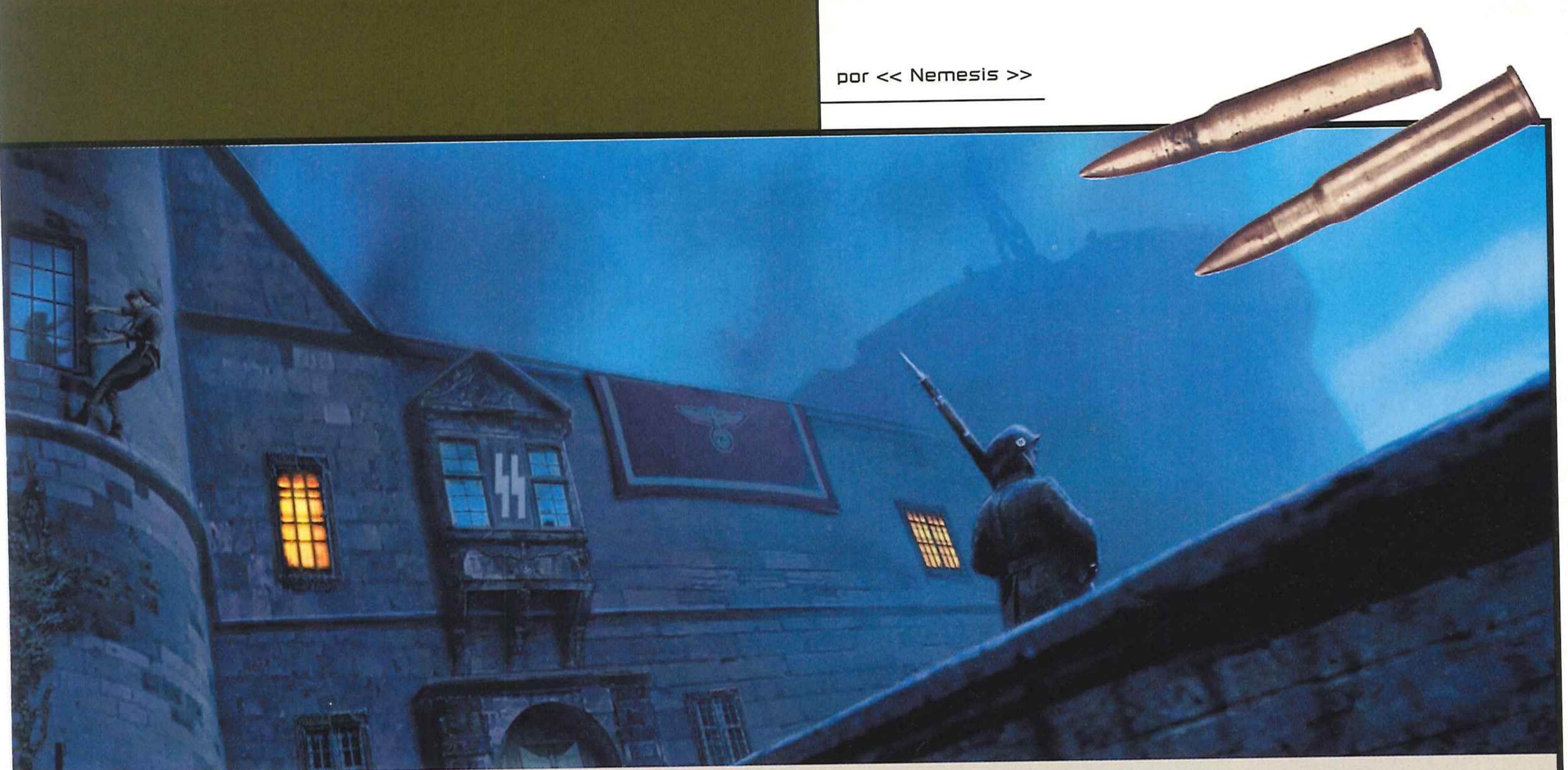
CAPÍTULO 3: OJO DE LA TORMENTA

Sube al tejado, recoge el rifle de francotirador *Springfield*. Tu objetivo es sabotear los camiones de suministro con cargas explosivas.

CAPÍTULO 4: UN ENCUENTRO CASUAL

Sabotea los motores de la planta de investigación y hazte con los planos.

por << Nemesis >>



Destruye los dos submarinos. En el primero, descarga sobre él una bomba mediante los controles del piso superior. Y el otro *U-Boat* se hará chatarra colocando una carga explosiva sobre su casco, pero antes de hacerlo utiliza el cañón de la cubierta para tirar abajo el depósito de combustible.

MISIÓN 3: AGUJA EN UN PAJAR

CAPÍTULO 1: ATERRIZAJE FORZOSO

Trabaja en equipo con los otros dos soldados. Llama la atención de los tanques mientras tu compañero coloca cargas explosivas sobre ellos. Ojo con los caminos serpenteantes que cruzan esta fase, ya que podrías encontrarte de frente con tropas de la *Wermacht*. Para abatir al tanque que está situado al otro lado de la orilla, primero tendrás que activar el cañón *Nebelwefer*. De este modo entrar en el pueblo te será tan sencillo como prender fuego al pajar que se halla cerca de los muros de la urbe. Así pues, tras sonar la alarma, las puertas se te abrirán de par en par.



CAPÍTULO 2: EL LEÓN DORADO

Encontrar la caja con las herramientas necesarias para sabotear los vehículos será primordial. Monta en la camioneta y sabotea todos los coches y camiones que encuentres a tu paso. En el interior de uno de ellos encontrarás un disfraz de oficial nazi. Póntelo para entrar en la taberna y soborna al pianista para que entone una cancioncilla típica alemana. Ésto desviará la atención de los parroquianos mientras te cuelas en la parte trasera del bar. Deja caer las tres jarras de cerveza al piso de abajo para montar una buena pelea y, gracias a ello, localizar al informador.

CAPÍTULO 3: OPERACIÓN REPUNZEL

Entra por la puerta de servicio de la izquierda. No olvides recoger la recortada de encima de unas cajas, justo en la entrada. Una vez que accedas a la cocina, liquida primero al cocinero (es el más peligroso). El mapa que debes encontrar está tras un cuadro iluminado, semioculto por una bandera esvástica, en la sala en la que el soldado alemán está probando



el micro. Por su parte, los documentos están ocultos en un reloj de cuco. Hay infinidad de ellos colgados por todas las paredes de la casa, pero el que te interesa está en la sala de la mesa de billar. A través de la sauna llegarás hasta un nuevo contacto con la resistencia holandesa que te proporcionará más armamento. Recoge a **Gerrit** y dirígete hasta la terraza de arriba. Al saltar por la valla, procura caer sobre el carro de heno, o acabarás hecho papilla contra el suelo.

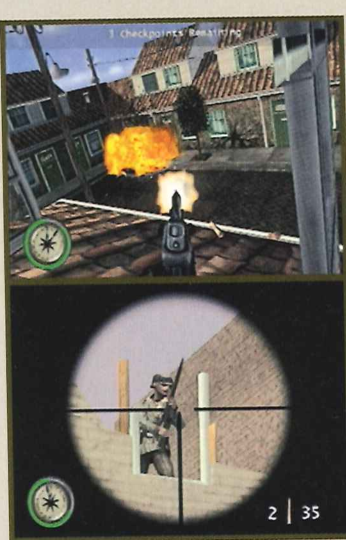
MISIÓN 4: VARIOS PUENTES MÁS ALLÁ

CAPÍTULO 1: PUENTE NIJMEGEN

Debes abatir cuanto antes a los francotiradores nazis apostados en lo más alto del puente. Encuentra la escalerilla, en el margen izquierdo del puente, y la tarea será mucho más sencilla. Desactiva los explosivos que las tropas alemanas han colocado bajo los pilares del puente. Sólo te quedará destruir el cañón antiaéreo.

CAPÍTULO 2: YARDA A YARDA

Combatiendo casa por casa, debes destruir los cuatro puestos de control de los alemanes. Encontrarás una ametralladora cerca de cada puesto (mayoritariamente en los pisos superiores de las casas) que te facilitarán la misión. Usa los pasadizos secretos para ir de una casa a otra.



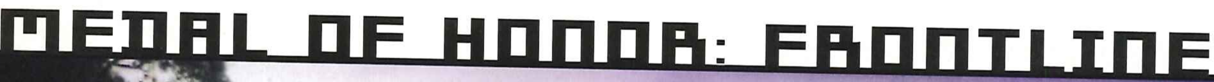
CAPÍTULO 3: CABALLEROS DE ARHEM

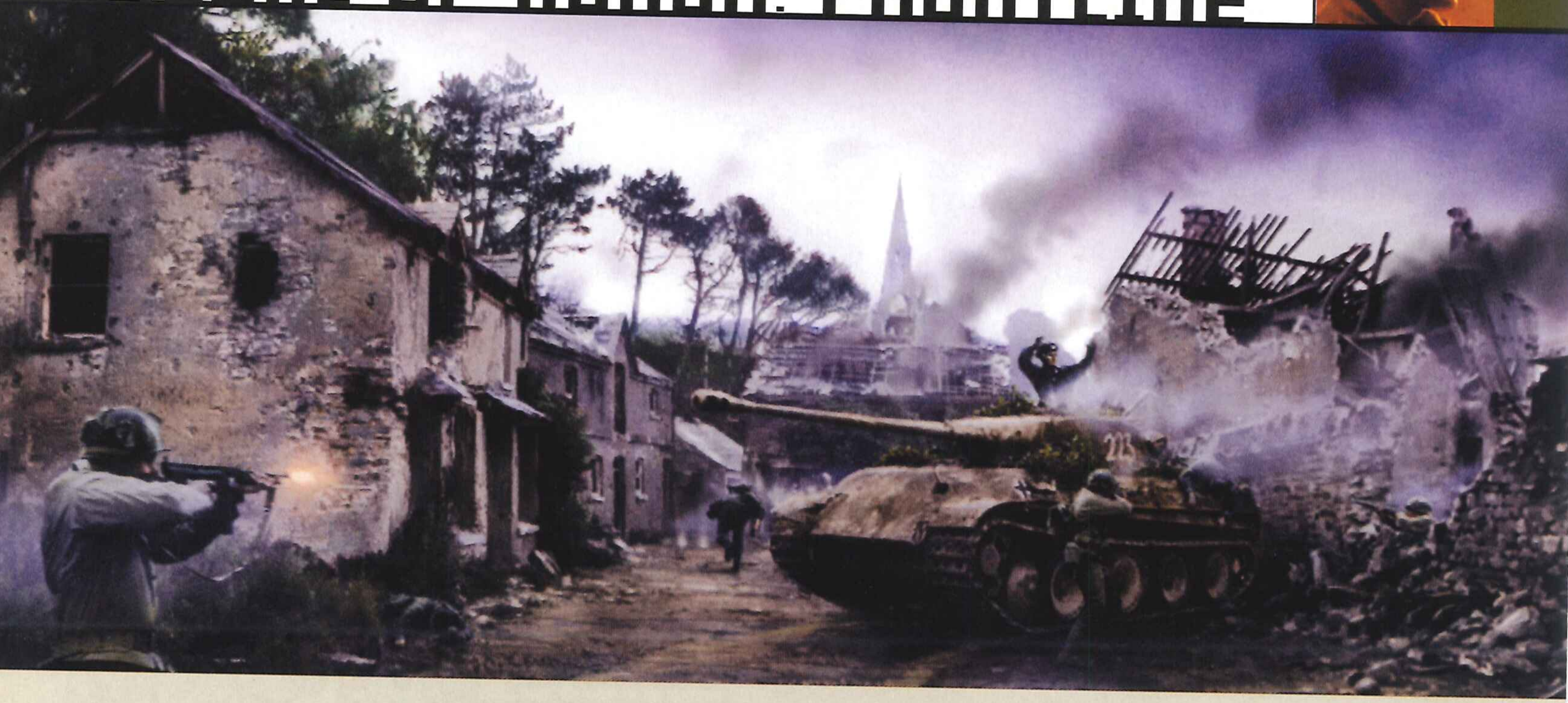
Vigila tus espaldas y no te separes del rifle de francotirador. Para abatir al primer tanque, colócate en la esquina de la tienda de la izquierda y no pares de arrojarle granadas hasta que salte por los aires. El pelotón *Panzershreck* es el gran problema al que te enfrentarás en esta fase. Utiliza los muros como parapetos con los que protegerte de sus *bazooka*. Lanza una lluvia de granadas al otro lado del muro hasta machacar al pelotón por completo.

MISIÓN 5: TRUENO ARROLLADOR

CAPÍTULO 1: A BORDO

Dirígete a la habitación contigua para robar el uniforme y la identificación del oficial, y





utiliza ambos para entrar por la puerta principal de la estación. Localiza los controles de la estación y dispara sobre ellos. Tendrás que sortear dos andenes cubiertos hasta llegar al andén al aire libre donde te espera el tren de *Sturmgeist*.

CAPÍTULO 2: CAPEANDO EL TEMPORAL

La mecánica de esta fase es sencilla: limpia cada vagón de nazis, destruye la radio y roba el maletín de *Sturmgeist*. Eso sí, ojo con las pocas salidas al exterior entre vagón y vagón: en la otra vía te estarán esperando otros trenes blindados que no dudarán en obsequiarte con una salva de artillería.

CAPÍTULO 3: ¡DESCARRILADO!

Aquí no hay posibilidad de pérdida: sigue las vías del tren. La entrada al primer búnker está semiescondida a lo largo de la pared derecha. Para tirar abajo la primera puerta tendrás que utilizar el vehículo depositado sobre las vías como un ariete, pero antes tendrás que ajustar la dirección de las vías con las agujas situadas en una sala superior. La segunda puerta es más sencilla, pues se vendrá abajo con una carga explosiva. Utiliza los mismos medios para volar por los aires el depósito de combustible.





MISIÓN 6: EL NIDO DE HORTENS

CAPÍTULO 1: CÓRTARLES LAS ALAS

Comenzarás la misión con una triste *Walther P38*, pero un poco más adelante encontrarás una sala con un verdadero arsenal (*bazooka*, una ametralladora B.A.R. y un rifle de francotirador *Gewehr 43*). Te harán falta para atravesar esta fase, la más difícil de todo el juego. Actúa con sigilo y podrás matar a los soldados que duermen en sus literas antes de que tengan tiempo de utilizar sus armas. En los baúles encontrarás munición y la cámara espía necesaria para fotografiar los 5 planos colgados por las paredes de otras tantas salas. Mientras ejerces de fotógrafo, no olvides sustraer los planos del HO-IX. Para sabotear el motor de prueba, debes aumentar antes la presión desde los controles de la sala contigua. Gira la palanca hasta que la aguja alcance la zona roja y presiona el botón de los controles para matar dos pájaros de un tiro: destrozar el motor y abrir una nueva ruta de fuga.

CAPÍTULO 2: MINA ENEMIGA

Prepárate para protagonizar una trepidante persecución sobre una vagoneta de mina al más puro estilo **Indiana Jones**. Dado el traqueteo y la velocidad que alcanza la vagoneta, será imposible apuntar con algo de acierto a los soldados que te aguardan en cada recodo de la mina. En la mayoría de los casos, te será más sencillo y efectivo disparar a los barriles que les rodean y con ello, matarlos a todos de un plumazo.

CAPÍTULO 3: BAJO EL RADAR

Destruye las dos estaciones de radar con las cargas de demolición que encontrarás al principio del nivel. Hasta llegar a la segunda estación tendrás que caminar por unas trincheras aderezadas con unas cuantas tropas (cuidado, algunos irán armados con *bazooka*). Dinamita la estación y encuentra la radio. Indica a los aliados tu posición y ellos iniciarán el bombardeo.



CAPÍTULO 4: LLEVARSE TODOS LOS APLAUSOS

Si buscas conseguir una medalla de oro, no tienes más remedio que matar a todo el ejército alemán que caerá sobre ti al comienzo de esta fase. Si te conformas sólo con llegar al final del juego, lo mejor será correr hacia el hangar de la derecha, esconderte bajo el hueco de la escalera (y así evitar perder más del 50% de la energía por el impacto del bombardeo), no parar de matar nazis y trotar hasta llegar a *Sturmgeist*. Una vez que te encuentres frente a él, no pierdas el tiempo. Dispara a los barriles y echa mano del *bazooka* y las granadas. Es la única táctica válida para acabar con el jerarca nazi. Cuando lo consigas, monta en el avión y serás testigo del final de ***Medal Of Honor: Frontline.***

PlayStation 2
Revista Oficial - España

CONCURSO
GT CONCEPT 2002
TOKYO-GENEVA

PlayStation 2
PAL
GT Concept
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA
SONY
POLYPHONY DIGITAL

SORTEAMOS 25 JUEGOS

SONY
POLYPHONY DIGITAL
PlayStation 2

GT Concept 2002 es un desfile de prototipos de última generación. ¿Quieres probarlos en tu **PlayStation 2**? Pues coge tu móvil y envía un mensaje con la respuesta correcta para entrar en el sorteo de uno de los 25 **GT Concept 2002** que regalamos, antes del día 22 de agosto.

¿De qué salones del automóvil son los coches del juego?

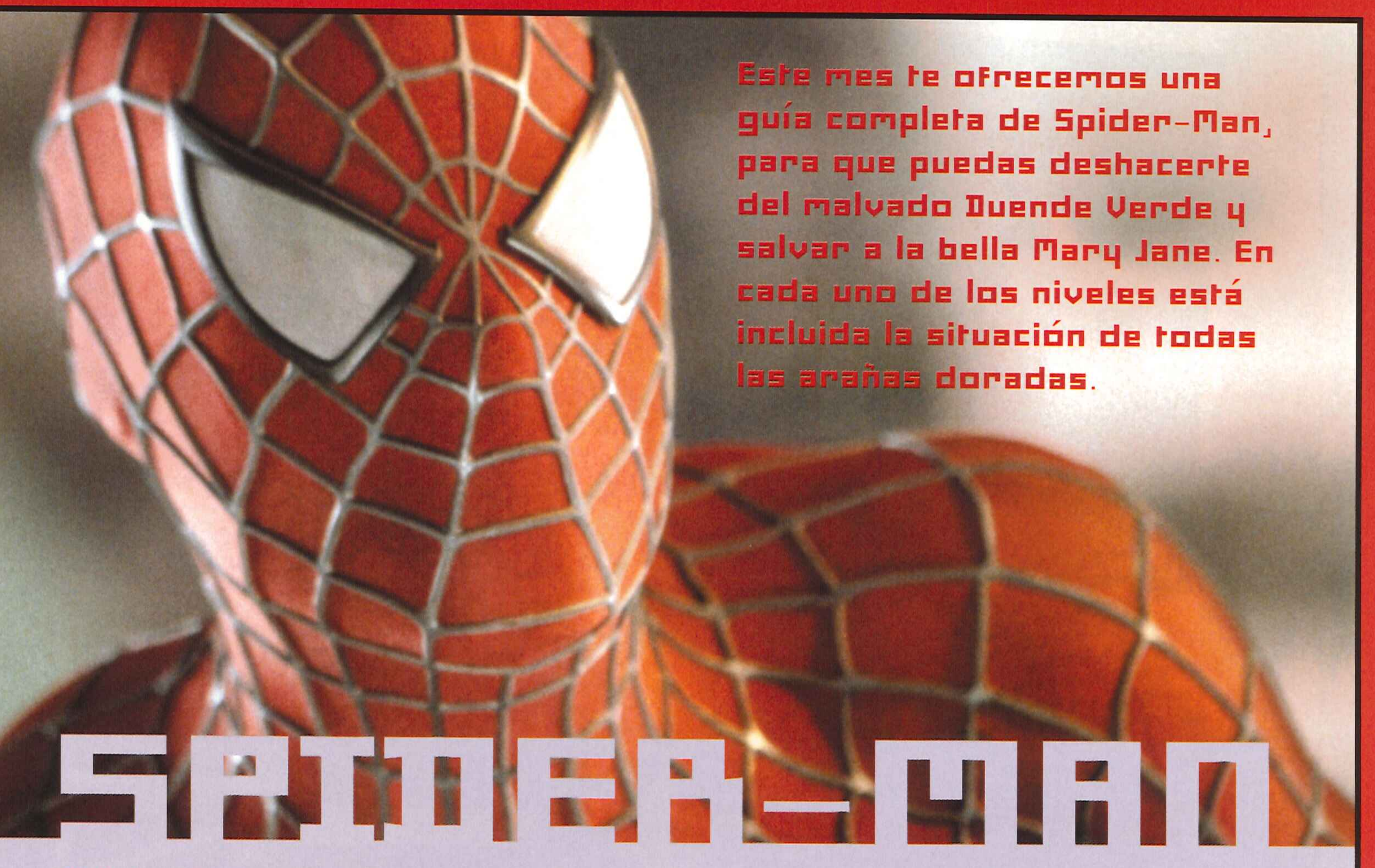
A) Zurich y Barcelona **B**) Tokio y Génova **C**) Tokio y Ginebra

CONCURSO «GT CONCEPT 2002»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 22 de agosto.



Este mes te ofrecemos una guía completa de Spider-Man, para que puedas deshacerte del malvado Duende Verde y salvar a la bella Mary Jane. En cada uno de los niveles está incluida la situación de todas las arañas doradas.

SPIDER-MAN

Nivel 1: Search For Justice

En este nivel tan sólo tendrás que ayudarte de la brújula y del medidor de altura para localizar tus objetivos y eliminarlos. Una vez hayas acabado con todos ellos, la brújula te indicará la localización del final del nivel. En este nivel encontrarás dos arañas doradas. Nada más comenzar, deslízate por debajo de la cabeza de la gárgola en la que te encuentras para conseguir la primera araña dorada: *Field Goal*. Para conseguir la otra, deberás colgarte de tu tela de araña hacia la izquierda, hasta llegar a un gigantesco edificio de color beige. Desde esta posición tendrás que bajar a la azotea en la que encontrarás a dos miembros de la banda, donde también encontrarás la otra araña dorada: *Web Hit*.

Nivel 2: Warehouse Hunt

Tras la secuencia en la que **Spider-Man** entra en el almacén, baja del techo y avanza por la única puerta a la que tendrás acceso. Avanza por el pasillo y las escaleras, y recoge la araña dorada: *Backflip Kick*. Nada más entrar en la habitación amplia tienes dos opciones: puedes permanecer oculto en las sombras o enfrentarte a todos los enemigos que encontrarás en esa sala. Tu siguiente objetivo será la puerta que está justo enfrente de la entrada a la primera sala. Al cruzar esta puerta, te encontrarás con una buena cantidad de enemigos, los cuales deberás eliminar haciendo uso de tus puños, de los objetos que te rodean y de movimientos tan efectivos como el *web-dome*. Dirígete hacia la puerta metálica que está al otro lado de la sala. La puerta por la que saldrá el asesino del tío **Ben** será inmediatamente cerrada por un miembro de la banda, que también se llevará el fusible del sistema de apertura. En lugar de enfrentarte ahora a los enemigos en esta zona, avanza por el techo hasta la zona donde se encuentra el trailer y llega hasta el pequeño pasillo que está tras él. Avanza por el pasillo hacia la excavadora amarilla que hay al final y, tan pronto como el sentido arácnido de **Spider-Man** te lo indique, utiliza el movimiento *Zip-Line* (botón R1) para pegarte al techo y evitar ser atropellado. Avanza hacia el hueco que ha dejado la excavadora. Utiliza de nuevo el movimiento *Zip-Line* y sube por él. Avanza por el conducto de ventilación hasta llegar a una zona donde el camino se bifurca. Avanza por el único camino posible. Al final del camino libre, encontrarás un interruptor. Pulsa el botón de puñetazo enfrente del interruptor. Vuelve al conducto y cruza la zona que antes estaba electrificada hasta llegar al sistema de apertura al que le falta el fusible. Avanza por la puerta que está frente a él y elimina a los dos oponentes que allí encontrarás. Sigue avanzando hasta llegar a una puerta que no podrás abrir. Ve a la izquierda de la puerta y entra por el conducto con el movimiento *Zip-Line*. Al igual que en el anterior conducto, tendrás que tomar el camino «libre» hasta llegar a un interruptor para cortar la electricidad del camino que lleva a donde se encuentra el poseedor del fusible. Elimina a este enemigo, recoge el fusible, sal por la puerta que tienes al lado y activa la apertura de la puerta. Vuelve a la zona donde fuiste atacado por la excavadora amarilla. Avanza hacia la puerta que acabas de abrir, por donde escapó el asesino del tío **Ben** para dar por terminado este nivel.

Nivel 3: Birth Of A Hero

A la salida del conducto de ventilación te encontrarás con una buena cantidad de enemigos. Elimínalos y avanza hasta la puerta en la que aparece una interrogación. Tras la explicación, utiliza la vista en primera persona (R3) y utiliza el *Zip-Line* para cruzar al otro lado. Avanza hasta llegar a una puerta y una araña dorada (*Handspring*). Si eres capaz de llegar desde el principio del nivel hasta la sala de los cañones de vapor sin ser detectado, serás obsequiado con el *Web Dome* avanzado. Cruza la puerta, elimina a los enemigos y recoge la llave que uno de ellos dejará caer al desaparecer. Avanza hacia la puerta que está en una esquina, sube las escaleras, esquiva el vapor y, finalmente, te encontrarás frente al asesino del tío **Ben**. La forma más rápida de eliminarlo es avanzar saltando hacia él, evitando así sus disparos,

y atacando con cualquiera de los *combos* que hayamos aprendido a estas alturas.

Nivel 4: Oscorp's Gambit

Este nuevo nivel es una especie de tutorial, donde aprenderemos a manejar a **Spider-Man** mientras este se encuentra colgado de la red. Nada más empezar, salta del edificio y realiza el *Web Swing* (R2) tal y como él te aconsejará. Después, cambia de sentido mientras te encuentras en el *Web Swing*. Para hacerlo, salta mientras lo ejecutas y pulsa el *pad* (o *stick*) en la dirección opuesta (abajo) y pulsa de nuevo R2. Ahora, haz *Lock-On* (R1) en el globo suspendido en el aire. Tu último objetivo «fotográfico» será golpear el globo. Cuando te encuentres cerca de él, pulsa el salto y después la patada, ya que mientras éste se encuentre en *Lock-On* será fácil golpearlo. Avanza hacia la zona que te indicará la brújula para completar el último objetivo. Al igual que en el tutorial del globo, haz *Lock-On* en cada uno de los robots que aparecerán y salta para golpearles con patadas cuando te encuentres cerca.

Nivel 5: The Subway Station

Tu primer objetivo al comenzar el nivel será proteger al guardia de seguridad, atacado por varios secuaces de **Shocker**. Antes de eliminarlos (no te preocupes, el guardia dura bastante), recoge las dos arañas doradas que encontrarás en esta sala: la primera de ellas, *Scissor Kick* está en un lateral de la sala, justo a la derecha de donde comenzamos el nivel, en la zona inferior. La otra, *High Web Hit*, la podrás encontrar en uno de los recovecos del techo de la sala principal. Elimina a los enemigos que están haciendo la vida imposible al guardia de seguridad. Tras hacer ésto, el sentido arácnido de **Spider-Man** nos permitirá ver la localización de nuestros nuevos objetivos. Utiliza la brújula para llegar lo más rápido posible hasta donde se encuentran tus enemigos y deshazte de ellos cuanto antes. Tras eliminar a los enemigos que están golpeando al guardia de seguridad, entrará en acción de nuevo el sentido arácnido. Sigue la brújula hasta llegar al lugar donde tendrás que rescatar a otro guardia de seguridad. Hecho ésto, la brújula te llevará de nuevo a la sala principal, donde comenzaste el nivel. Tras la secuencia, tendrás que acudir tan rápido como puedas a la posición donde se encuentra el personaje hablando con el móvil y, pulsando el botón de puñetazo, agarrarle y llevarle fuera de la zona donde caerá la columna. Después, tu sentido arácnido te mostrará una vez más tu nuevo objetivo. Sigue la brújula hasta llegar a la habitación donde dos guardias de seguridad están siendo atacados. Elimina a los esbirros de **Shocker** para completar este nivel

Nivel 6: Chase Through The Sewers

Elimina a los enemigos y avanza hasta llegar a una zona más abierta, donde tendrás que enfrentarte a un enemigo algo más poderoso que dejará caer una llave al morir. Con la ayuda de la llave, cruza la puerta y avanza por el túnel hasta llegar a una zona donde encontrarás un nuevo túnel a la derecha. Avanza por él y sigue hasta llegar a una zona más amplia. Baja al nivel inferior y activa los dos interruptores. Luego tendrás que eliminar a un nuevo oponente y avanzar después por la puerta que se ha abierto con los interruptores. Avanza por el pasillo que cruzó el enemigo que abrió el agua, donde serás atacado por una buena cantidad de secuaces de **Shocker**. Una vez elimines a todos ellos, **Vic**, el poseedor de la llave del agua, se enfrentará a ti. Elimínalo, recoge la llave y regresa al control de la válvula para colocar de nuevo la llave y utilizarla para cerrar el paso del agua. Mientras el agua comienza a desaparecer, utiliza rápidamente el *Web Swing* para cruzar el foso con el agua y recoger una araña dorada (*Dive Bomb*). Después, avanza por el túnel por el que ha escapado **Shocker**. Al final del túnel, se abrirá por la parte superior; sube al techo, activa un interruptor y vuelve al túnel, donde descubrirás que el agua ya no está electrificada. Métete en el agua y encontrarás un nuevo movimiento: *Advanced Web Spikes*. Vuelve hasta la sala del interruptor en el techo. Avanza por el único lugar que no has explorado antes y llegarás hasta un túnel con una puerta al final. Crúzala, elimina a los enemigos y cruza la puerta que está enfrente de la que se cerró al entrar en esta sala. Elimina al enemigo de la metralleta y recoge la llave que dejará al desvanecerse. Utiliza la llave para entrar en la habitación de la derecha y activa el interruptor para abrir la puerta por la que ha escapado **Shocker**. Sube a esta puerta y crúzala para dar por terminado este nivel. Si estás jugando con el control en modo avanzado, antes de cruzar la última puerta, entra en la puerta que está debajo, a la izquierda, para encontrar un nuevo movimiento: *Advanced Impact Web*.



Nivel 7: Showdown With Shocker

La mejor forma de llegar hasta **Shocker** es haciendo uso del modo en primera persona (R3) y el *Web Zip* para colocarte lo más rápido posible tras las columnas y evitar ser alcanzado por las ondas de **Shocker**. Tras la secuencia, en la que **Shocker** bloqueará el túnel, tendrás que buscar una ruta alternativa. A los lados del túnel bloqueado encontrarás dos interruptores, uno de ellos te mostrará unas escaleras por las que deberás subir. Nada más cruzar la siguiente puerta, deberás saltar al agua y hacer uso del *Zip Line* para recoger una nueva araña dorada (*Uppercut*) que flota en el cauce. Sigue avanzando por el túnel hasta llegar a unas escaleras, que te llevarán directamente al enfrentamiento con **Shocker**. Al igual que con el primer jefe, si quieres eliminarle rápidamente, la repetición de patada con salto y algún que otro *combo* funcionará. Si te gusta planear bien lo ataques, los movimientos *Impact Webbing* y *Advanced Web Spikes* te ayudarán a deshacerte de **Shocker** sin sufrir ni un rasguño

Nivel 8: Vulture's Lair

Tu misión consistirá en subir las escaleras hasta el final de la torre, donde se oculta **Vulture**. Sube las escaleras mientras evitas las peligrosas minas, los lanzallamas y los explosivos con redes, que seguirán a **Spider-Man**. A medio camino, **Vulture** hará volar en pedazos una zona de la torre, lo que te obligará a buscar el camino adecuado evitando un bloque encadenado al techo que no dejará de moverse. Evitado el molesto bloque, el repetitivo desarrollo del nivel te obligará simplemente a seguir subiendo las escaleras. En el caso de encontrar tu paso bloqueado, tendrás que hacer uso una vez más del *Web Zip* o cruzar por el centro de la torre hacia el otro lado. Bajo una de las escaleras rotas encontrarás una nueva araña dorada: *Gravity Slam*.

Nivel 9: Vulture Escapes

Tras esquivar los proyectiles que lanza **Vulture** durante un rato, este intentará destruir dos elementos que se encuentran en las azoteas de los edificios. Para impedirlo, tendrás que bajar junto a ellos y utilizar tu red (Triángulo) para «apuntalar» dichos elementos e impedir que caigan sobre la gente. Tras «apuntalar» el segundo elemento (un depósito de agua), tendrás que seguir a **Vulture** durante unos segundos para llegar al final del nivel.

Nivel 10: Air Duel With Vulture

Para enfrentarte a **Vulture**, primero tendrás que restarle su energía azul, ya que le hará bajar del aire y le hará vulnerable a tus ataques. En cuanto su energía azul desaparezca, es tu oportunidad para desatar tus mejores *combos* en el suelo, donde **Vulture** permanecerá unos segundos. En este nivel encontrarás dos arañas doradas. La primera de ellas está en el edificio en el que **Vulture** aterriza cuando se queda sin energía azul. Sube hasta la azotea de dicho edificio para conseguir el movimiento *Dive Kick*. La otra araña dorada, *Sting*, podrás encontrarla bajo las gárgolas.

Nivel 11: Corraled

Nada más comenzar el nivel, avanza hacia las arañas robots (*Spider Slayers*) y elimina a todas las que encuentres a tu paso. Tu objetivo en este nivel es simple: deshazte de todas las *Spider Slayers* mientras mantienes con vida a **Spider-Man** y a **Scorpion**. Si no conseguiste el *Advanced Web Dome* en el nivel 3, podrás recogerlo en la rampa que lleva a la tercera planta del aparcamiento.

Nivel 12: Scorpion's Revenge

Tu objetivo en esta misión es vencer a **Scorpion**. La mejor forma de hacerlo es dejar que se acerque a ti para que, sin dejar de girar en torno a él, puedas conectar un *combo* en su espalda. Al terminar el *combo*, salta rápidamente para evitar ser golpeado por **Scorpion**. Cuando tu oponente se agarre a una de las columnas, cerca del techo, no dejes de hacer el *Web Swing*, ya que lanzará un rayo que resta una buena cantidad de vida a **Spider-Man**. Una vez que baje del techo, puedes comenzar la rutina de nuevo, buscándole la espalda. Sobre la columna que **Shocker** destruyó en un nivel anterior (junto a donde encontraste la araña dorada *Scissor Kick*) hallarás una nueva araña dorada: *Tackle*.

Nivel 13: Coup d'Etat

Antes de ir hacia la dirección en la que se encuentra **Mary Jane**, sobre el globo del oso panda, sube hasta la azotea del edificio en el que te encuentras al principio para recoger una nueva araña dorada: *Low Web Hit*. Hecho ésto, acude rápidamente a salvar a **Mary Jane** y, una vez que la tengas en brazos, déjala en la azotea del edificio que está a la derecha del globo. Tras la secuencia, sigue al **Duende Verde**, atacándole continuamente con la patada durante el *Web Swing* o saltando y dándole una patada aérea. Cuando le hayas restado una cantidad específica, el **Duende Verde** escapará de la zona en la que te encuentras. Síguele y verás cómo, al igual que **Vulture**, intenta destruir ciertos objetos de las azoteas de los edificios para que caigan sobre los peatones. Repara los objetos con tu red y, después, sigue golpeando al **Duende Verde** hasta dejarle sin energía para dar por terminado este nivel.

Nivel 14: The Offer

Este nivel comenzará en las alturas, siguiendo de nuevo al **Duende Verde** sobre los rascacielos de **Nueva York**. Ahora, al igual que ocurrió con **Vulture**, su barra de energía estará dividida en dos zonas: azul y roja. Al restarle la energía azul,el **Duende Verde** se precipitará por una cristalera en la azotea de un edificio. Síguele y, nada más entrar en dicho edificio, recoge una araña dorada que está junto a una de las paredes: *Flip Mule*. Ahora tendrás que luchar con el **Duende Verde** cuerpo a cuerpo. Como comprobarás, si te acercas demasiado a él, te agarrará y te quitará una buena cantidad de energía sin que puedas hacer nada. La mejor manera de eliminarle es haciendo *Lock-On* y utilizando continuamente el movimiento *Impact Webbing*. Una vez le hayas restado suficiente energía, verás una secuencia en la que el **Duende Verde** vuelve a los cielos. Síguele de nuevo y golpéale hasta restarle de nuevo su energía azul. Ahora caerá a otro edificio. Entra en el edificio y sigue golpeándole de igual manera que antes, utilizando el *Lock-On* y el movimiento *Impact Webbing*. Cuando hayas acabado con él, darás por terminado este nivel.

Nivel 15: Race Against Time

Este nivel es uno de los más complicados. Para completarlos, tendrás que seguir en todo momento las indicaciones de la brújula y del medidor de altura para encontrar siete bombas repartidas por el escenario. Cada vez que encuentres una bomba, pulsa el botón de puñetazo para desactivarla. No hagas caso de los enemigos, no pierdas tiempo intentando eliminarlos. La forma más rápida y eficaz de llegar a cada una de las siete bombas es utilizando el *Web Swing* y la patada a la vez (para poder ir más rápido) y evitando ser localizado por cualquiera de los focos que rodean cada una de las bombas, ya que si eres descubierto por el haz de luz, caerá sobre ti una mortal ráfaga de fuego enemigo.





Nivel 16: The Razor's Edge

Este sencillo nivel te pondrá desde el principio, una vez más, en el aire. Tu objetivo principal será destruir 50 *Razor Bats* (una especie de pequeños objetos voladores con cuchillas a los lados). El **Duende Verde** te irá lanzando los *Razor Bats* a medida que los destruyas. No te preocupes si le ves pasar cerca de ti, ni él ni tú podréis golpearos, así que ni lo intentes. La mejor forma de destruir los *Razor Bats* es haciendo *Lock-On* continuamente en ellos (lo hará automáticamente desde el principio) y pulsando patada mientras haces el *Web Swing* o, directamente, saltando y pulsando patada para caer sobre nuestro objetivo. Una vez termines con 50 *Razor Bats* tendrás que seguir la brújula hasta el final del nivel, aunque estos sigan atacándote (ignóralos).

Nivel 17: Breaking And Entering

Avanza por el conducto de ventilación hasta llegar a un pasillo. El requisito indispensable en esta zona es no ser detectado, así que procura mantenerte en las zonas oscuras. Si haces activar la alarma, mantente durante unos segundos en una zona oscura hasta que se desactive sola. Avanza por el pasillo sin ser detectado y cruza la puerta que hay al final. Ahora entra por la puerta de la izquierda sin ser tocado por el halo de luz de la cámara. Ahora estarás en una sala con una escalera y una cámara a tu izquierda. Sube por la pared que tienes delante hasta el piso superior, evitando la escalera y ser detectado. Tras la secuencia, en la que verás la situación de una nueva araña dorada (*High Stomp*), tendrás que subir al techo y, de ahí, ir bajando cuidadosamente junto al ordenador que se encuentra encendido. Cuando estés junto a él, pulsa el botón de puñetazo para conseguir los datos para abrir la puerta principal. Investiga esta laberíntica zona, repleta de salas con ordenadores, hasta encontrar cuatro ordenadores encendidos más y conseguir todos sus códigos.Una vez tengas todos los códigos, sigue tu brújula hasta llegar a la puerta con cierre codificado. Ahora tendrás que introducir los cinco códigos en este orden: azul, azul/morado, morado/rojo, morado/naranja y rojo.

Nivel 18: Chemical Chaos

Nada más comenzar el nivel, activa el panel que hay junto a la única puerta de la sala para abrirla y sal por ella. Sigue la brújula hasta la siguiente puerta. Ábrela del mismo modo que la anterior y entra en la siguiente sala sin ser detectado. Ahora estarás frente a una malla de láser azul. Si los tocas, harás saltar la alarma. Utiliza el *Zip-Line* para cruzar este pasillo. Al llegar a la nueva zona de la habitación, te encontrarás con un nuevo pasillo lleno de láser y de cámaras. Nada más cruzar este nuevo pasillo, a tu izquierda tendrás otro pasillo con tres puertas, dos de apertura con interruptor y otra de apertura automática. Entra en las dos de los extremos (interruptor) y activa el interruptor que hay dentro. Ahora entra en la del centro y activa el interruptor AB. Sal de esta sala y avanza hacia la izquierda, hacia una nueva zona. Sobre la puerta que tienes delante tendrás una nueva araña dorada: *Palm*. Cruza una nueva malla de láser hasta llegar a la puerta a la izquierda. Cruza la puerta y llegarás a una nueva sala. Avanza por la siguiente puerta hasta una nueva malla de láser. Cruza la malla y llegarás a dos nuevas salas con interruptores, C y D. En la puerta que está junto a la sala D encontrarás una nueva araña dorada: *Head Hammer*. Para entrar en la sala D necesitarás que aparezca el **Dr. Rue** para eliminarle y robarle la tarjeta que te dará acceso. Activa los dos interruptores y vuelve a la sala amplia, donde estaban los interruptores AB y CD. Pulsa el interruptor CD (el de la izquierda) para completar el nivel.

Nivel 19: Oscorp's Ultimate Weapon

Este es el enemigo más mortífero de todo el juego. Tu objetivo es simple: destruye los diez generadores que rodean al gigantesco robot. Deberás hacerlo sin parar ni un solo segundo, ya que no dejará de lanzarte proyectiles y dispararte. Una vez destruyas los diez generadores, golpea un par de veces su cuello para completar el nivel.

Nivel 20: Escape From Oscorp

Delante del comienzo del nivel tendrás una nueva araña dorada: *Haymaker*. Avanza sin hacer mucho caso a las cámaras ni a los robots hasta llegar a las escaleras. Gira a la izquierda y utiliza el *Zip-Line* hasta la pared del final. A tu izquierda encontrarás un pasillo y al final una puerta. Entra en la sala y usa el interruptor rojo para desactivar el láser. Ahora tendrás que desactivar las torretas de láser azul si quieres llegar al otro lado de una pieza. Llega hasta la sala de control que está al otro lado, en el piso superior (ayúdate con la brújula) y desactiva las torretas. Vuelve de nuevo a la sala principal y crúzala, ahora que las torretas están fuera de combate. Al final de la sala, gira a la derecha y activa el interruptor rojo para abrir el acceso a la puerta que está justo enfrente del interruptor. Cruza la puerta y baja las escaleras hasta llegar a una habitación con robots y una puerta electrificada. Pulsa el interruptor que está junto a la puerta y, tras unos segundos, ésta se abrirá, dejando acceso a un largo pasillo. Cruza el pasillo tan rápido como puedas, haciendo uso del *Zip-Line*, para dar por terminado este nivel.

Nivel 21: Mary Jane Kidnapped

En este nivel lo único que tendrás que hacer es mantenerte lo más cerca posible de el **Duende Verde**. No sueltes el botón de patada (para acelerar el *Web Swing*) en ningún momento. Esquiva como puedas sus proyectiles, ya que si uno de ellos te alcanza, podrías perderle la pista al **Duende Verde** y fracasarías en tu misión. Llegado el momento y, si no pierdes la pista al **Duende Verde**, habrás completado este nivel.

Nivel 22: Face Off At The Bridge

Nada más comenzar, avanza hacia el puente donde se encuentra **Mary Jane** y, cuando estés junto a ella, pulsa el botón de puñetazo para cogerla en brazos. Lánzate rápidamente hacia donde te indica la brújula, a la señal del suelo y deja a **Mary Jane** pulsando puño de nuevo. Ahora tendrás que enfrentarte al **Duende Verde**. Para hacerlo, primero tendrás que atacarle mientras está en el aire, con ataques con la red o con patadas con salto. Cuando le restes su barra azul, el **Duende Verde** bajará al suelo. Atácale continuamente con *Impact Webbing*. Si lo haces bien, le restarás toda la energía, de lo contrario, volverá a subir en su vehículo y tendrás que restarle su energía otra vez para eliminarle en el suelo. Cuando le restes la energía roja, habrás completado el juego.

GT CONCEPT

El desarrollo completo del juego resulta muy sencillo si lo comparamos con anteriores versiones de *Gran Turismo*. Si quieres hacerte una idea rápida del total de coches y regalos extra que contiene ***GT Concept***, ve a la opción *Estado del juego*, que contiene también información de la cifra porcentual de lo que has avanzado. En un principio comenzaremos con 56 vehículos para utilizarlos en los modos *Carrera Libre, Carrera Dos Jugadores* y *Batalla i-LINK*. *Carrera Libre* nos permitirá elegir todos los circuitos, aunque correremos solos y no recibiremos premio alguno. La *Carrera Dos Jugadores* te permitirá enfrentarte a pantalla partida en un duelo. Otro modo es la Batalla *i-LINK*, con la posibilidad de conectar hasta





6 consolas en una misma carrera. Para empezar a progresar en el juego acudiremos al modo *Carné de circuito*, para realizar los exámenes de diez trazados con un vehículo específico. Si conseguimos bronce nos premiarán con el circuito para competir en él y un vehículo extra. Si ademas haces *record* y ganas el oro, obtendrás otro vehículo. La siguiente lista establece una relación entre los circuitos,



vehículo extra por bronce y por el oro. (ver tabla *Premios Carné*). Si has completado los diez circuitos con carné oro habrás completado el 50% del juego y obtendrás uno de los regalos extra en forma de una nueva competición con *Pods* en un pequeño pero muy especial circuito. Tendrás que detener este pequeño vehículo en una zona del trazado, utilizar el freno de mano (círculo) unos segundos y continuar por una corta pero empinada pendiente. Podrás seleccionarlo dentro de *Estado del Juego*. La otra mitad del juego transcurre en el modo *Carrera Sencilla*, que estará activado por completo al aprobar todos los carnés. Esta vez tendremos dos niveles de dificultad, normal (dos vueltas) y profesional (tres), con su recompensa por la victoria. Consulta la siguiente lista para ver qué puedes obtener en cada circuito tanto en dificultad normal como profesional (ver tabla pre-





por << Jasón >>

PREMIOS CARNÉ

Circuito	Bronce	Oro
Mid-Field	Pennzoil Zexel GTR	NSX-R Limited Edition Road Versión
Tokyo R246	HCD6	Mazda 6 Limited Edition
Swiss Alps	Elise Type 72	Integra Type R Limited Edition
Tahiti Maze	FX45	XKR
Autumn Ring	Cien	GTR Concept Limited Edition
Mid-Field II	RSC	Cooper S Rally Car
Tokyo R246 II	Esso Ultraflo Supra	350Z Limited Edition
Swiss Alps II	ABT Audi TT-R	RX8 Limited Edition
Tahiti Maze II	Copen	RSC Rally Car
Autumn Ring II	Skyline GTR V-Spec	GT40 Limited Edition

PREMIOS CARRERA

Circuito	Bronce	Oro
Mid-Field	Cooper S	C8 Laviolette
Tokyo R246	NSX-R	NSX-R limited Edition
Swiss Alps	Focus RS	Solstice
Tahiti Maze	Mobil NSX	GT40
Autumn Ring	V6 IMA MID Dualnote	CZ-3 Tarmac Rally Car
Mid-Field II	Castrol Tom's Supra	GTR Concept
Tokyo R246 II	RS6	Crossfire
Swiss Alps II	350Z Gran Turismo Aero	GSX-R/4
Tahiti Maze II	POD	AMG SL55
Autumn Ring II	Clix	W12



mios carrera). Obtendrás la *intro* del *GT Concept 2001 Tokyo Motor Show* por terminar primero en los 10 circuitos del nivel normal. Podrás alucinar con el **Nissan GTR Concept** surcando el asfalto con lluvia en unas electrizantes imágenes de video. Por hacerlo en nivel profesional activarás con L1 y R1 simultáneamente en la pantalla de selección de dificultad otro nivel denominado *Campeón*, donde te

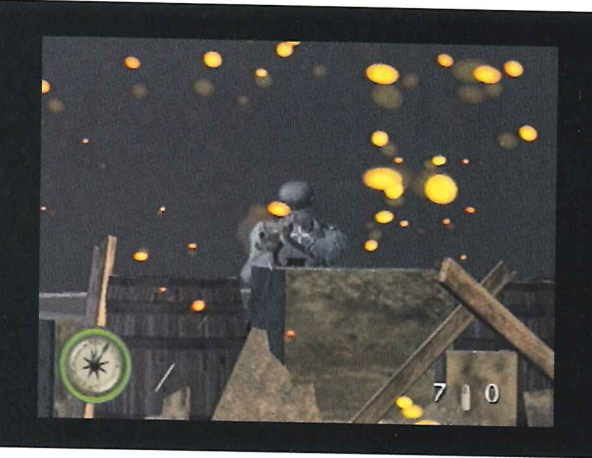


enfrentarás con verdaderos ases del volante. No obtendrás nada extra al acabarte los 10 circuitos con 5 vueltas de este nuevo nivel de dificultad. Acuérdate que si tienes prisa por obtener los vehículos, la manera más rápida será conseguir el oro directamente tanto en carné como en carrera sencilla, ya que serás recompensado con los dos vehículos a la vez al sumarse el premio del bronce. Al llegar al 100% del juego dispondremos de los créditos finales como extra para verlos más veces. El último de los regalos va destina-



do a la tercera parte de la saga, ya que podras sumar a tu partida grabada de *Gran Turismo 3 A-spec* 10 millones de créditos, con los que, como imaginarás podrás engordar tu garaje.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



■ **Inmunidad**
Pausa el juego y pulsa **Cuadrado**, **L1**, **Círculo**, **R1**, **Triángulo**, **L2**, **Select** y **R2** para no sufrir daños.

■ **Munición infinita**
Pausa el juego y pulsa **Círculo**, **L2**, **Cuadrado**, **L1**, **Select**, **R2**, **Triángulo** y **Select** para tener balas a porrillo.

■ **Balas de plata**
Introduce el código **WHATYOU-GET** en la máquina de escribir. Activa el truco en Secretos y estarás en disposición de liquidar a tus enemigos de un disparo.



■ **Granadas de goma**
Introduce el código **BOING** y después activa el truco que acaba de aparecer en el menú de Secretos.

■ **Misión 2**
Escribe en la máquina de escribir **ORANGUTAN** y accederás a esta misión.

■ **Misión 3**
Puedes abrir esta misión utilizando el código **BABOON**.

■ **Misión 4**
Introduce este siguiente código **CHIMPNZEE** para acceder al cuarto nivel del juego.

■ **Misión 5**
Para entrar en esta fase sólo tienes que introducir el código **LEMUR** en la máquina.

■ **Misión 6**
Introduce el código **GORILLA** en la máquina de escribir para poder entrar en el sexto nivel.

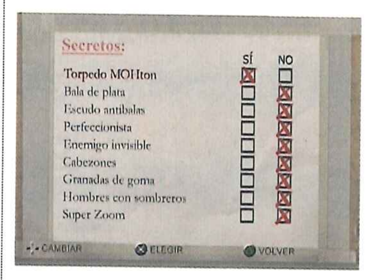
■ **Medalla de Oro 1**
Con **MONKEY** podrás acabar la misión en la que te encuentres con la mejor medalla.



■ **Súper zoom**
Introduce el código **LONGS-HOT** en la máquina de escribir. Actívalo en Secretos y tendrás el modo *Sniper* disponible en todas las armas del juego.

■ **Escudo antibalas**
Introduce el código **BULLET-ZAP** y tu cuerpo será infranqueable e inmune a los proyectiles que disparen tus enemigos.

■ **Medalla de Oro 2**
También cabe la posibilidad de terminar la misión anterior a la que estés jugando con medalla de Oro. Sólo tendrás que utilizar el código **TIMEWARP**.



■ **Perfeccionista**
Sólo para los más atrevidos. Si usas el código **URTHEMAN** los nazis acabarán con tu vida de un único disparo.

■ **Torpedo MOHton**
Para cambiar tus ridículas balas por mortíferos torpedos fotónicos, introduce el código **TPDO-MOHTON** en la máquina.

■ **Cabezones**
Si eres habilidoso, este código te ofrece un reto a tu altura. Sólo podrás matar a los nazis disparándoles en la cabeza. Utiliza la contraseña **GLASS-JAW** para activarlo.



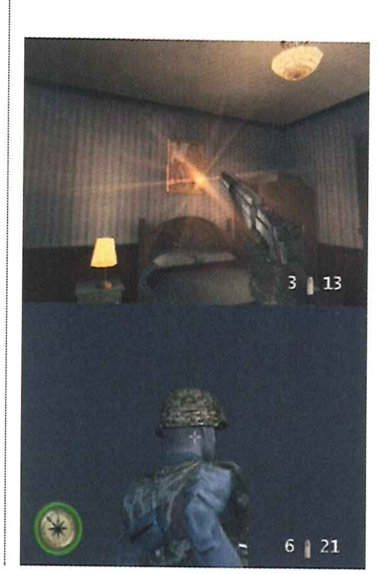
■ **Enemigos invisibles**
El juego aún te ofrece una posibilidad más original todavía. Si eres de los que crees que ***MOH*** es demasiado fácil utiliza el código **WHERERU** y sólo verás las armas y los cascos de tus enemigos.

■ **Hombres con sombreros**
Con **HABRDASHR** verás a los personajes del juego con objetos inusuales en su cabeza.

■ **Día D**
Para acceder al *Making Of* de la secuencia del desembarco de **Normandía** en la opción de Extras sin ganártela jugando, tienes que introducir el código **BAKCSTAGEO** en la máquina de escribir.

■ **Aguja en un pajar**
Accede a un nuevo *Making Of* usando como código **BACKSTA-GER**.

■ **Varios puentes más**
Introduce como código **BACKSTA-GEF** y podrás ver otro *Making Of*.



AGGRESSIVE INLINE



Wall Rides aún más largos
En Opciones hay un apartado llamado *Cheats*. Introduce allí este código para activar este truco:
↑↓↑↓←→←→ABABS

Grinds perfectos
En *Cheats* introduce el código: **BIGUPYASELF.** No tendrás que preocuparte más de mantener el equilibrio al deslizarte sobre barandillas y demás.

Todos los escenarios
Escribe esto en *Cheats*:
↑↑↓↓←→←→BABA.
Podrás acceder a los siete escenarios del juego en el modo *Freeskate*.

Todos los personajes
Introduce en *Cheats*:
↓→→↓←↓←↓→→→
Podrás jugar con los 5 *skaters* extra.

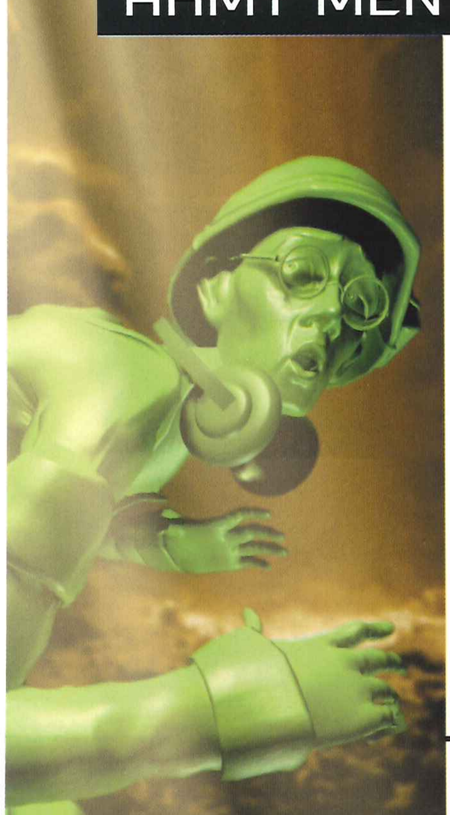
Regeneración de energía
Escribe en *Cheats*:
←←→→←→↓↑↑↓AI.

Hand Plant perfecto
En *Cheats*, Introduce el *password* **JUSTIN BAILEY** para convertirte en el rey de los equilibrios sobre una mano.

Manual perfecto
Escribe este *passwords* en *Cheats*: **QUEZDONTSLEEP**.

No perder energía
En Opciones hay un apartado llamado *Cheats*. Introduce allí este código para activar este interesante truco: **KHUFU**

ARMY MEN RTS



Súper soldados
Mantén presionado **R2** y pulsa **Cuadrado**, **Cuadrado**, **X**, **Triángulo**, **X**, **Cuadrado** durante el transcurso de una misión. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Súper rivales
Mantén presionado **R2** y pulsa **Triángulo**, **Triángulo**, **X**, **Cuadrado**, **Triángulo** y **Triángulo** durante cualquier misión. Los enemigos serán prácticamente indestructibles.

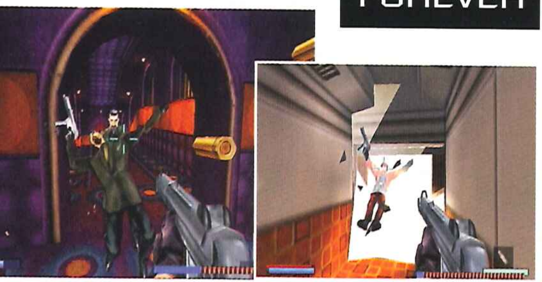


2000 de electricidad
Si quieres que tus reservas de energía aumenten espectacularmente mantén pulsado **R2** y presiona **Triángulo**, **Cuadrado**, **Círculo**, **X**, **Triángulo** y **X** durante el transcurso del juego.

5000 de plástico
Para conseguir una ingente cantidad de materia prima mantén pulsado **R2** y presiona **Triángulo**, **Círculo**, **Cuadrado**, **X**, **Triángulo** y **Cuadrado**. Un sonido te confirmará el truco.

Paracaidistas
Si quieres gozar de un apoyo extra para tu ejército, mantén presionado **R2** y pulsa a continuación **Círculo**, **Cuadrado**, **Círculo**, **Cuadrado**, **Triángulo**, **Triángulo**.

NO ONE LIVES FOREVER



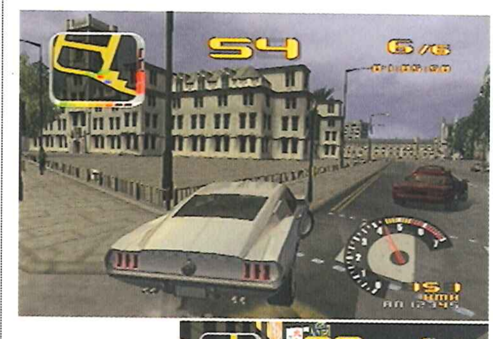
Seleccionar Misión

La explosiva **Cate Archer** llega a **PS2** dispuesta a todo para acabar con la perversa organización criminal H.A.R.M. Si quieres que su aventura resulte más sencilla quizá te interese poder acceder a cualquier fase del juego desde el principio. Ilumina la opción de cargar partida, mantén pulsados **L3** y **R3** y presiona **X** para que aparezca la opción.

TEST DRIVE OVERDRIVE

Selección de Coches y Circuitos

En el menú principal pulsa **Derecha**, **Derecha**, **Izquierda**, **Cuadrado**, **Arriba**, **L2**, **L2**, **R1**. Todos los coches del juego, y todos los circuitos estarán accesibles desde el principio.





WORMS BLAST



Personajes Ocultos

Mantén presionado **L1** y pulsa **Arriba**, **Arriba**, **Arriba**, **Arriba**, **Abajo**, **Abajo**, **Abajo**, **Arriba**, **Arriba**, **Arriba**, **Arriba** y **Arriba** en la pantalla de inicio. La animación te confirmará que el truco funciona y **Rocky**, **Superfrog** y **Fletcher** serán seleccionables.

Todos los torneos

Mantén pulsado **L2** y presiona **Arriba**, **Arriba**, **Abajo**, **Abajo**, **Abajo**, **Abajo**, **Abajo**, **Abajo**, **Arriba**, **Arriba**, **Arriba** en la misma pantalla que el truco anterior.

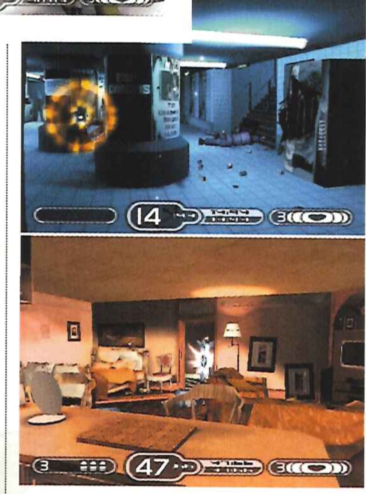
ENDGAME

Modo de Trucos

Para introducir los códigos debes actuar de la siguiente manera. Dispara a una parte en blanco del menú principal el número de veces necesarias para cada letra, dependiendo del orden que ocupe en el alfabeto. Por ejemplo, una vez para la A y 26 para la Z. Para separar una letra de la siguiente recarga el arma.

Código Maestro

Para que funcionen todos los trucos primero introduce la palabra **MEBIGCHEAT**.



Modo Arcade

Introduce el código **BLAM.** La pantalla parpadeará para informarte de que ha funcionado. Este nuevo modo de juego estará disponible.

Desafíos Country

Usa el código **ABROAD** para que se desbloqueen estos divertidos desafíos.



SLED STORM

Código Maestro

En la pantalla de *Press Start* mantén pulsados **L1** y **R1** y presiona **Círculo**, **Cuadrado**, **Arriba**, **Círculo**, **Triángulo**, **Abajo**.



Todos los personajes del juego

En el mismo lugar que antes, mantén **L1** y **R1** y pulsa **Círculo**, **Triángulo**, **Círculo**, **Triángulo**, **Círculo**, **Abajo**.

Todas las motos

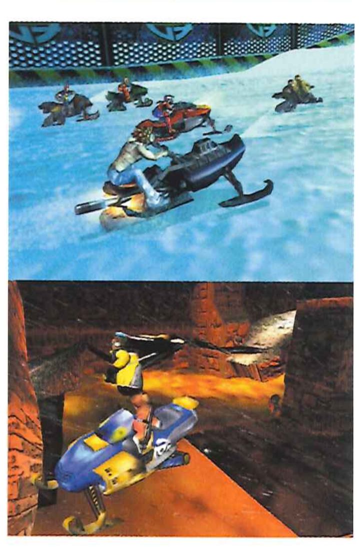
Mantén pulsados **L1** y **R1** y presiona a continuación **Círculo**, **Cuadrado**, **Círculo**, **Cuadrado**, **Círculo**, **Izquierda**.

Hover Sled

Mantén pulsados **L1** y **R1** en la pantalla de *Press Start* y presiona **Círculo**, **Triángulo**, **Cuadrado**, **Círculo**, **Triángulo**, **Derecha**.

Todos los circuitos

Mantén pulsados **L1** y **R1** en la pantalla *Press Start* y presiona **Círculo**, **Izquierda**, **Círculo**, **Derecha**, **Círculo**, **Arriba**.





Spider-Man está siendo una de las películas más taquilleras del momento. Si quieres disfrutar viviendo sus aventuras en tus propias carnes no desaproveches esta oportunidad. Participa en nuestro concurso y envía un mensaje indicando la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 22 de agosto, para optar a uno de los 20 packs, de un juego y una camiseta, que sorteamos.

¿Quién es el mayor enemigo de Spider-Man en el juego?

A) El Duende Verde **B**) Lex Luthor **C**) Profesor Bacterio

CONCURSO «SPIDERMAN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5 5 0 6 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5 5 0 6 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 22 de agosto.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Los lanzamientos que se están preparando para navidades protagonizan la sección en este veraniego mes de agosto.

The Getaway Vs Grand Theft Auto

Me gustaría que me solucionarais alguna duda que tengo:

1-¿*GTA: Vice City* es una nueva entrega de *GTA 3* o es lo mismo pero en otra ciudad?

2-¿Habrá alguna nueva entrega de *Pro Evolution Soccer*? ¿Para cuándo?

3-¿En qué se parece *The Getaway* a *GTA 3*?

4-¿Es mejor *Auto Modellista* que *GT Concept*?

5-¿Cuándo saldrá Driver 3?

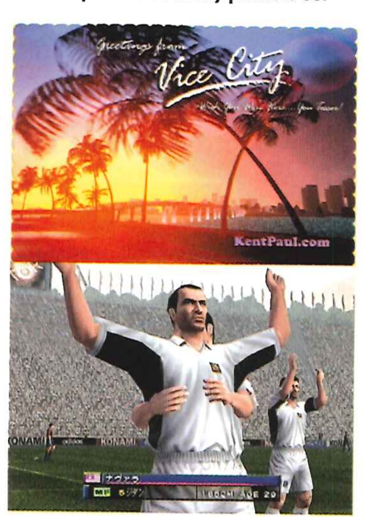
6-¿Cuál es el mejor juego de tenis?

Real, vía e-mail.

1.- Aún no se han desvelado muchos detalles, pero parece ser que será un título similar (con nuevos elementos jugables y gráficos), ambientado en el Miami de los años 80.

2.- La versión europea de *Winning Eleven 6* saldrá en europa a finales de año (presumiblemente en octubre).

3.- Aunque *The Getaway* promete ser mejor que el título de Rockstar, es evidente que comparten ciertos detalles en su desarrollo como la posibilidad de uilizar cualquier vehículo y de combatir, pistola en mano, con las fuerzas de la autoridad.



4.- El estilo gráfico de *Auto Modellista* es similar al de un *anime* y su desarrollo es algo más *arcade* que *GT Concept*, pero aún está por ver si la creación de Capcom podrá asemejarse en posibilidades a la de Polyphony.

5.- Ahora mismo Reflections está ultimando detalles de *Stuntman*, aunque suponemos que no tardarán mucho en continuar su saga más famosa.

6.- Si no puedes esperar a *Virtua Tennis* de Sega, hazte con el *Roland Garrós*.

Nuevos títulos de serie Platinum

Hola, tengo un par de dudas que espero me podáis solucionar:



1.- He leído en vuestra revista que algunos juegos saldran directamente en 60hz. ¿Está relacionado esto con el potencial de la TV?

2.- Estoy pensando en comprarme un simulador de vuelo. *Ace combat 04* es el mejor pero, ¿se espera algo más para este año?

3.- ¿Qué juegos van a ser los siguientes en salir en la serie *Platinum*?

Manuel, vía e-mail.

1.- Nunca sacarán títulos en Europa directamente en 60 Hz, ya que habría gente (como es tu caso) que no podrían jugarlos. Que un televisor aguante o no la señal NTSC (60 Hz) depende, en la mayoría de los casos, de la antigüedad de éste, aunque aún se siguen fabricando televisores «*Pal Only*».

2- Taito está a punto de lanzar (en Japón) un simulador de vuelo de calidad similar a *Ace Combat 04* llamado *Energy AirForce*, pero no creemos que llegue a nuestras tierras antes del 2003.

3.- *Time Crisis II* y *WRC* están ya en la calle en formato *Platinum*, en navidades podrás comprar *GTA3*, *Silent Hill 2* y *Devil May Cry* bajo este sello.

Devil May Cry 2 y PES 2

Hola, me llamo **Víctor**. ¿Me podríais resolver unas dudillas?

1.-¿Cuáles son los tres mejores juegos para *G-con 2*?

2.-¿Habrá alguna secuela de *Sky Odyssey*?

3.-¿Para cuándo *Tony Hawk's 4*?





4.-¿Cuándo saldrán *Devil May Cry 2* y *Pro Evolution Soccer 2*?

5.-¿Saldrá *Dead or Alive 3* para **PS2**? Si es así , ¿cuándo lo hará aproximadamente?

Victor, vía e-mail.

1.- *Time Crisis II, Vampire Night* y *EndGame*. Si esperas un par de meses, podrás sustituir el título de Empire (de dudosa calidad) por *Ninja Assault*, también de Namco.

2.- Está a punto de aparecer su secuela en tierras niponas.

3.- En el E3 pudimos jugar a una versión casi final, y seguramente lo tendremos en España poco después del verano.

4.- *Devil May Cry 2* parece que estará preparado para su lanzamiento en Japón en navidades. La segunda entrega de *Pro Evolution Soccer* llegará a España en octubre aproximadamente.

5.- En principio se rumoreó que aparecería poco después de la versión para Xbox, pero poco a poco su lanzamiento se está convirtiendo en una utopía.

Reproductor de DivX para PS2

Saludos a todos, mi nombre es **Hell** y os felicito por vuestra revista. Aquí van unas preguntas:

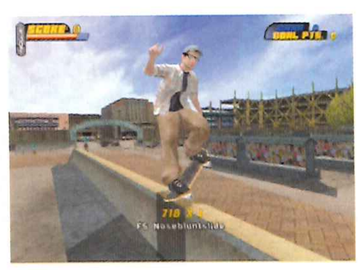
1- ¿Saldrá alguna cosa para que podamos visualizar formatos tipo AVI o DivX en **PS2**?

2- He visto cosillas sobre *Tony Hawk´s 4*, ¿qué nos podéis decir?

3- Han dicho que a lo mejor no sacan *FFXI*







aquí. ¿Es verdad? ¿Es porque aquí en **España** no estamos tan avanzados en banda ancha?

Hell, vía e-mail.

1.- La *scene underground* de PS2 está preparando algún que otro programa para realizar estas funciones pero no creemos que llegue a aparecer algo similar de una forma del todo legal. Saludos a *PS2 Reality* y buena suerte a Mavy y a Opt con su proyecto.

2.- Estará preparado para después de verano en EE.UU., posee un nuevos sistema de misiones (personalizadas para cada personaje que aparece en los escenarios) y se han añadido una buena cantidad de movimientos genéricos para todos los *skaters*.

3.- Por ahora no se sabe nada en absoluto sobre el lanzamiento de *FFXI* en España. Hasta que no aparezca la infraestructura para el juego *On-line* en España, no hay nada seguro, aunque tratándose de *FFXI* suponemos que saldrá en el mercado europeo casi con total seguridad.

Conexión a Internet para PS2

Me llamo **Miguel** y tengo algunas dudas en torno a **Internet** en **PS2**:

1- ¿Qué necesitaré para jugar *on-line* en **PS2**?

2- ¿Cómo ira el sistema de conexión, la velocidad y todo eso?

3- ¿Necesito una conexion especifica para utilizar la conexion de la **PS2** al ordenador?, ¿Si es así cuál y cómo?

Migue, vía e-mail.

1.- En principio, te bastará con el *kit* de conexión a Internet que Sony planea poner en nuestro mercado en navidades y con una conexión a Internet, ya sea a través de la línea telefónica básica o por medio de banda ancha (cable, ADSL...).

2.- Todo dependerá de tu tipo de conexión. Eso sí, tendrás que tener en cuenta que algunos juegos, como es el caso de *Socom*, sólo funcionarán *on-line* si poseemos una conexión de banda ancha.

3.- Al parecer, tanto PS2 como un PC podrán utilizar cualquier tipo de conexión indistintamente, afortunadamente para los que dispongan de ambos.

La carta del mes

Me llamo **José Miguel** y os escribo con la intención de dejar patente la indignación que vengo sintiendo hace poco tiempo atrás. Navegando rutinariamente por las páginas de videojuegos me asombré al ver anunciado en primera página que la nueva consola de **Nintendo**, **Game Cube**, iba a reeditar la saga *Resident Evil* en exclusiva, junto con la salida al mercado de ésta. Mi sorpresa fue aún mayor al ver las primeras imágenes de *Resident Evil*. Es impresionante, unos gráficos asombrosos y un estilo de juego nunca visto por esta saga, y sin romper con la historia y los elementos del juego original. Y por si eso fuera poco, se avecinan las reediciones de *RE2, RE3: Nemesis, RE Code: Veronica*, y las creaciones «en exclusiva» de *RE 0* y *RE 4*. Me parece una absoluta falta de tacto que **Capcom** tenga el valor de no hacer nada similar para **PS2**. En nombre de los amantes hasta la médula de la saga y de **PS2**, afirmo que no se ha explotado el juego en esta consola ni una pizca. Sólo tenemos un *Code: Veronica X*, igualito que el original de **Dreamcast** pero con unas secuencias añadidas y un *Gun Survivor 2* que, aunque no es tan malo como se le pinta, deja mucho que desear para lo que podría haber sido. Con este precario catálogo del juego que marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos (que si no recuerdo mal, fue **PSone** la plataforma que lanzó el juego, y a **Capcom** en general, a la fama) da la impresión de que no merece la pena, y pondría la mano en el fuego a que hay muchísimos más fans de *RE* usuarios de **PS2**, de los que **Nintendo** y **Game Cube** tendrán jamás. Espero que se valoren estas palabras y apelo a que se ponga una solución.

José Miguel, vía e-mail.





Extermination 2

Hola chicos de **PS2**, soy **Mario** y tengo algunas dudas que comentaros:

1. ¿Sabéis si saldrá la segunda parte de *Extermination*?

2. El nuevo *Tomb Raider*, ¿estará completamente en español o sólo los textos?

3. ¿Qué juegos para la *G-con 2* saldrán próximamente, aparte de *Dino Stalker*?

4. ¿Para cuándo *Virtua Tennis 2* y *NBA 2K3*?

Mario Gavira, vía e-mail.

1.- En la redacción somos grandes fans del título creado por Tokuro Fujiwara, y aún no sabemos nada ni de una supuesta continuación ni de ningún proyecto encabezado por el «padre» de *Tombi!*.

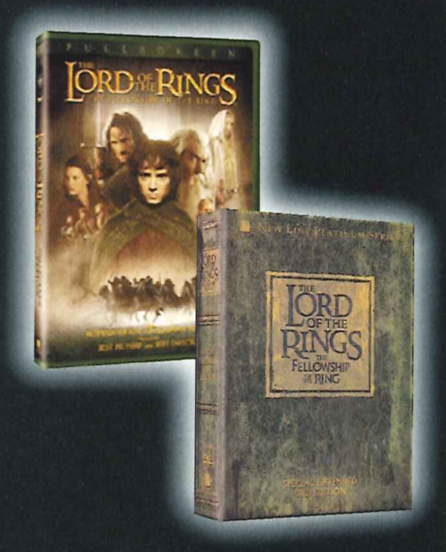
2.- Aún es demasiado pronto para asegurarlo, pero teniendo en cuenta la importancia del título protagonizado por Lara, suponemos que llegará a España traducido y doblado al castellano.

3.- *EndGame* ya está en la calle y Namco está ultimando detalles de la conversión a PS2 de *Ninja Assault*.

4.- Sony pondrá a la venta ambos títulos deportivos de Sega en el último cuarto de este año (entre finales de septiembre y enero del 2003). Haces bien el preguntar por ellos, ya que en cuestión de entretenimiento, son los mejores con diferencia.

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

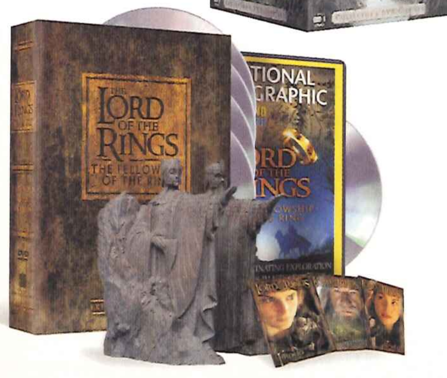
Las tres ediciones de La Comunidad Del Anillo



Primeras imágenes del pack de lujo y la edición extendida

Hace meses os informamos de la intención de **New Line** de comercializar en **EE.UU.** otras dos versiones DVD de ***El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo***, además de la estándar. Ahora han hecho públicas las imágenes de los dos *pack*, destinados a los fanáticos de la película y con precios mucho más elevados. La edición extendida (con 30 minutos más y 4 DVD) costará 39.98 $, en tanto que la de coleccionista (que añade dos sujetalibros y un DVD de *National Geographic*) se eleva a 79.98 $. Respecto a **España**, **Columbia TrisStar** sólo ha confirmado el lanzamiento de la edición extendida en diciembre.





Jet Li pone París patas arriba

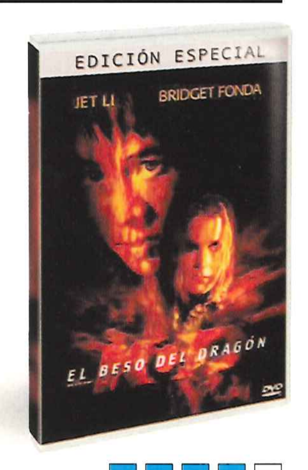
El beso del dragón



Qué noche la de aquel día

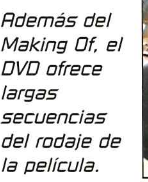
La historia de la música



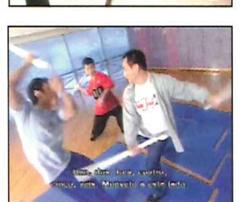


Luc Besson, el más comercial de los directores franceses, produce y firma el guión de esta película de artes marciales «a la europea», protagonizada por **Jet Li**, al que vimos no hace mucho repartiendo leña en *El Único*. Las calles de **París** son el escenario de una nueva demostración de la agilidad del señor **Li**, a lo largo de una sucesión de peleas de espectacular coreografía. Por fortuna, ***El Beso Del Dragón*** retoma la pureza del género, y no abusa de los cables y el ordenador (tan utilizados por **Jet Li** en *Romeo Debe Morir* y *El Único*) para recrear las trifulcas en las que se verá implicado **Li** en su afán por salvar a la preciosa **Bridget Fonda** de las garras del **Tchéky Karyo**. Si en *El Quinto Elemento* **Besson** fusilaba elementos de *Blade Runner* o *Star Wars*, aquí otorga a **Jet** la habilidad de utilizar agujas de acupuntura para neutralizar y causar daños internos a sus enemigos, algo parecido a lo que hacía con sus manos **Kenshiro**, el protagonista del popular manga *El Puño De La Estrella Del Norte*. ¿Homenaje o Copia? Mejor no entrar en valoraciones. Sólo disfrutad del espectáculo. **B.S.**





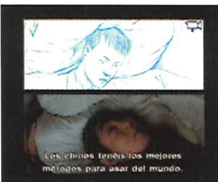

Además del Making Of, el DVD ofrece largas secuencias del rodaje de la película.




Cory Yuen, coreógrafo de las peleas, es otro histórico del cine de artes marciales...

...y te mostrará en «vivo» cómo diseñó la asombrosa pelea en el gimnasio.





El DVD incluye una galería de fotos y carteles promocionales...

...y una comparativa entre los storyboards y el resultado final.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□

Comentarios de audio del director **Chris Nahon**, **Jet Li** y **Bridget Fonda** (subtitulados al castellano). Dos documentales centrados en **Jet Li** y **Cory Yuen**, el coreógrafo de las peleas. *Making Of*. Cómo se hizo la «pelea en el gimnasio». Imágenes del Rodaje. Comparación de los *storyboards*. Galería de imágenes. Trailers.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**

Idiomas: castellano e inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ **TIPO DE DVD:** DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**

■ **PRECIO:** 24.01 Euros

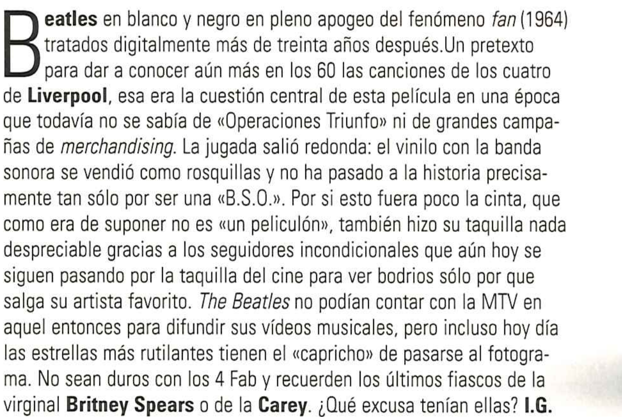
■ **VALORACIÓN:** ■■■□□

Con la excepción de la aburrida *Romeo Debe Morir*, **Jet Li** siempre es garantía de diversión y espectáculo. Poco importa la falta de originalidad del guión y el toque «Besson», adorado por unos y odiado por otros. Si buscas una peli decente de artes marciales, no corras más. Este DVD es lo que necesitas.



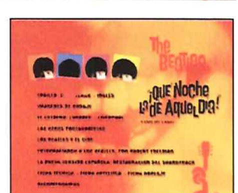
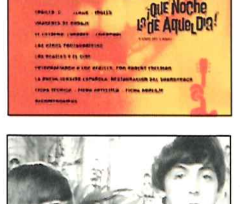



Beatles en blanco y negro en pleno apogeo del fenómeno *fan* (1964) tratados digitalmente más de treinta años después.Un pretexto para dar a conocer aún más en los 60 las canciones de los cuatro de **Liverpool**, esa era la cuestión central de esta película en una época que todavía no se sabía de «Operaciones Triunfo» ni de grandes campañas de *merchandising*. La jugada salió redonda: el vinilo con la banda sonora se vendió como rosquillas y no ha pasado a la historia precisamente tan sólo por ser una «B.S.O.». Por si esto fuera poco la cinta, que como era de suponer no es «un peliculón», también hizo su taquilla nada despreciable gracias a los seguidores incondicionales que aún hoy se siguen pasando por la taquilla del cine para ver bodrios sólo por que salga su artista favorito. *The Beatles* no podían contar con la MTV en aquel entonces para difundir sus vídeos musicales, pero incluso hoy día las estrellas más rutilantes tienen el «capricho» de pasarse al fotograma. No sean duros con los 4 Fab y recuerden los últimos fiascos de la virginal **Britney Spears** o de la **Carey**. ¿Qué excusa tenían ellas? **I.G.**

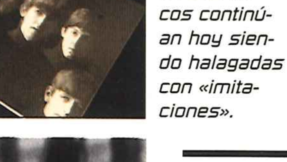
Sin efectos digitales, los planos curiosos como este cenital, toda una innovación.



Entre los extras, testimonios de los responsables del proyecto.

Paul y Ringo se muestran nerviosos el día del estreno. Las pajaritas no eran lo suyo.


Las portadas de sus discos continúan hoy siendo halagadas con «imitaciones».

Así estaban los alrededores del cine que estrenaba en 1964 «A Hard Days Night».

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■

Estupenda edición con un disco sólo dedicado a extras. Veremos testimonios de los responsables técnicos de la película, documentos que nos llevarán al estreno de 1964, trailers, imágenes del rodaje, una galería de fotos de *The Beatles* (que hasta en eso consiguieron ser vanguardistas), fichas técnicas y artísticas, etc.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**

Idiomas: castellano DTS, inglés y castellano en 5.1 D.D.
Subtítulos: castellano e inglés

■ **TIPO DE DVD:** DVD 9 y DVD 5

■ **COMPAÑÍA:** **Lauren Video Hogar**

■ **PRECIO:** 18 Euros

■ **VALORACIÓN:** ■■■■■

Un producto redondo sin duda alguna. **Lauren** presenta con un precio muy bueno una edición que mejora el aspecto de un testimonio musical de una época. Podremos disfrutar del sonido en su versión más novedosa y además de la película contar con un contenido documental que se hace entretenido y curioso. Puede que no sólo para *fans*.

Los Chicos De Mi Vida

Historia basada en hechos reales que retratan con un colorido especial, tanto en su fotografía y su iluminación, la vida de una rebelde **Beverly Donofrio**. **Drew Barrymore** interpreta a esta mujer empeñada en mantener su carácter pase lo que pase. A través de tres décadas su vida también es excusa para un estupendo trabajo de ambientación que consigue no llamar la atención. O sea, consigue una naturalidad que ya quisieran otros. En cuanto al plano artístico es posiblemente el mejor trabajo de **Drew** desde su aparición en *E.T.* Entre los secundarios, **James Woods**, **Lorraine Braco** y **Sara Gilbert**. **I.G.**

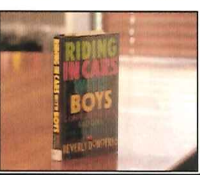




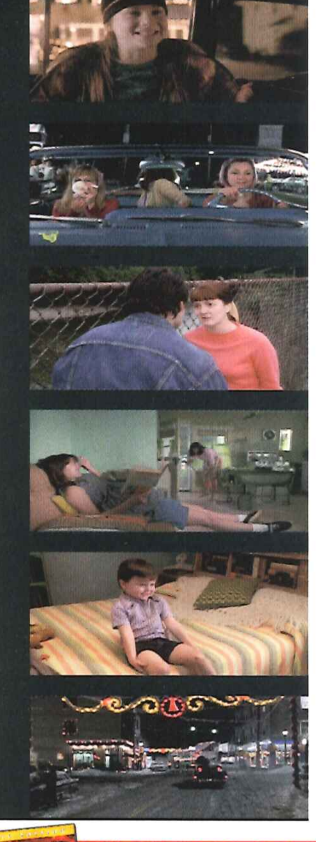
La maqueta de la casa donde vivieron Bev y Ray.



Uno de los coches para la ambientación de los 70.



El libro en el que se basa el guión de la película



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Lo mejor de los extras son las maquetas de la casa de **Bev** y **Ray**, y los coches que en sí mismos son testigos de la historia de **Donofrio**. No en vano, el título original de la película y el libro que la inspiró es *Riding In Cars With Boys*. Además, un cómo se hizo, comentarios de los actores, el equipo técnico, la verdadera **Beverly**, etc.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano, inglés y italiano (todos en 5.1)
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia T. S. V.** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Una película que resulta a partes iguales real y simpática, algo que no es fácil. Engancha al espectador gracias a su colorido y lo dinámico que resultan el devenir de los acontecimientos. Utiliza el *flashback* para hacer la perfecta dosificación de hechos.



La Bella y La Bestia

Uno de los clásicos **Disney** más reclamados en DVD llegará al mercado de **EE.UU.** el 8 de octubre, en dos discos con toneladas de extras. En **Europa**, posiblemente en diciembre.

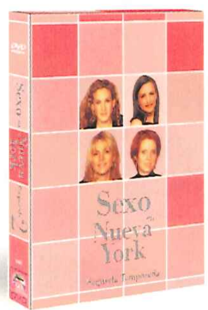


Resident Evil

En **España** acaba de estrenarse en cine, pero en **EE.UU.** verá la luz en DVD ya mismo, el 30 de julio.



Sexo En N.Y (2ª Temporada)



Pese a emitirse sólo en plataformas de pago, la serie de TV protagonizada por **Sarah Jessica Parker** está alcanzando tal repercusión en **España** que ya tenemos aquí la edición en DVD de la 2ª Temporada. 18 episodios centrados en el sexo y las relaciones de pareja, todo ello tratado con humor e inteligencia. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

En contraste a la austera edición de la 1ª temporada, la 2ª ofrece 3 DVD con filmografías, premios y nominaciones, trailers y un documental.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán (2.0 Surr.).
Subtítulos: inglés, francés, griego, portugués...

TIPO DE DVD: 3 DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** **PVP:** 36.03 E

VALORACIÓN: ■■■■□

Sarah J. Parker galardonada recientemente con dos Globos de Oro (Mejor Serie de TV y Mejor Actriz de TV), ***Sexo En Nueva York*** es una de las mejores series del panorama televisivo actual y esta edición DVD le hace justicia con una presentación espectacular y buenos extras. Sólo tiene un borrón, ¿cómo es posible que no incluya subtítulos en castellano?.

Un Vampiro Suelto En Brooklyn



Eddie Murphy intentó revitalizar su carrera probando con el género de Terror, aunque sin olvidar incorporar unos cuantos toques de humor. Contrató para ello a un maestro del género, **Wes Craven** y una actriz de talento probado, **Angela Bassett**. El resultado: una película extraña y fallida que ni asusta ni hace reír. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

Incorpora sólo un trailer de cine.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán (todos 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, alemán, francés, portugués.

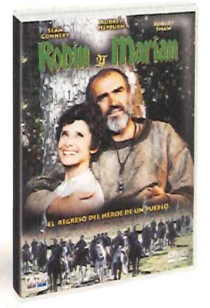
TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■□□□

Una de las películas más decepcionantes de **Eddie Murphy** (y ya no digamos de **Wes Craven**). El gran problema de ***Un Vampiro Suelto En Brooklyn*** es que no se decide a ser una comedia o una película de horror. **Murphy** fluctúa continuamente entre ser un vampiro malvado y sanguinario o un personaje simpático, y lo único que logra es hacer un lío al espectador.

Robin Y Marian



Revisión del clásico mito de *Robin De Los Bosques*. Original punto de vista a manos del director **Richard Lester** en el que el ladrón más simpático de la historia (**Sean Connery**) vuelve de las cruzadas con unos cuantos años más. Marian (**Audrey Hepburn**) está en un convento al estilo doña **Inés** pero con más «tablas». **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

De nuevo la excusa del trailer para obtener un cuadro de calificación en nuestra evaluación. Un vacío que olvida secundarios como **Robert Shaw** y **R. Harris**.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, ingés, alemán, francés, etc. (mono).
Subtítulos: castellano, inglés, alemán, francés, etc.

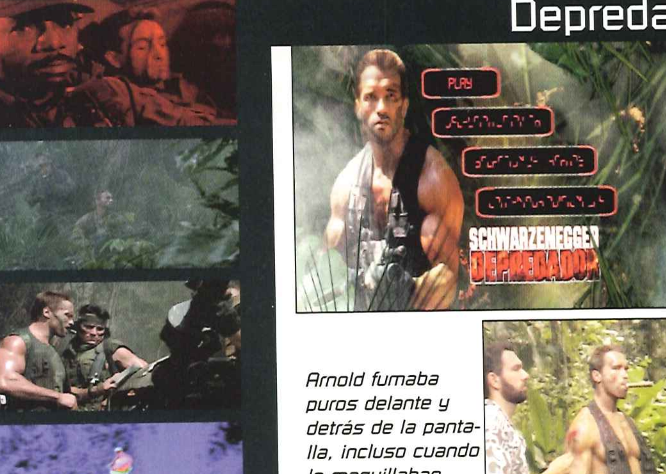
TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■□□

De nuevo **Columbia** entra con una tarifa estándar para un DVD que no ofrece «novedades» en su adaptación más allá de una digitilazación simple. El sonido está en mono y no hay extras. Sin embargo, nos lo ofrece a un precio que es el mismo para otros de sus productos estrellas. Si no sois *fan* de **Connery** o **Hepburn** no podemos pedir que os «arriesguéis» a invertir.

Depredador: Edición Especial



Estamos ante un ejemplo envidiable de ritmo en las habitualmente desequilibradas historias de acción. Gracias a la creatividad de un equipo que en 1986 todavía no contaba con la infografía más avanzada, nos enfrentamos a un extraterrestre voraz que no es precisamente un «marcianito» verde con un par de antenas de comunicación extrasensorial. Su visión térmica como algunos reptiles, proporciona una cadencia de planos muy particular en la que se intercala la subjetividad de la criatura con la angustia, perfectamente recogida, de los que se creen observados. Lo mejor de **Arnold Schwarzenegger**. **I.G.**



Arnold fumaba puros delante y detrás de la pantalla, incluso cuando le maquillaban.



Depredador no fue creado por ningún «software». En la imagen preparando el historiado traje.

John McTiernan habla sobre cómo se hizo su película hace dieciséis años.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
La edición especial de ***Depredador*** no puede recibir menos puntuación en nuestra revista que un pleno. Viene con un disco de extras en los que se cuenta con los testimonios del equipo técnico y artístico. Tomas falsas, secuencias eliminadas, fotografías del rodaje, los secretos de la creación de la espeluznante criatura, etc.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano (DTS 5.1), castellano e Inglés D.D. 5.1
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

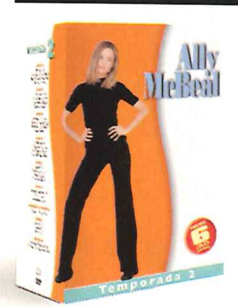
COMPAÑÍA: **20th Century Fox** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Perfectamente tratada para el formato digital, **Fox** sigue sumando puntos en el terreno de la acción cinematográfica. De nuevo una película relativamente «antigua» a la que es capaz de exprimirle todo el jugo en los extras y ofrecerla a un precio competitivo.





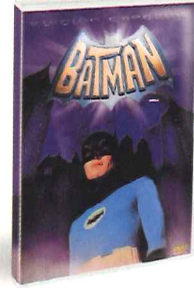
Ally McBeal (2ª Temporada)



Fox apuesta de nuevo por una de sus series para DVD aunque haya desaparecido de la emisión, lo que puede repercutir en sus ventas. Sin embargo, hablamos de la que fuera probablemente la mejor temporada. Los fichajes de **Portia de Rossi** y **Lucy Liu** atrajeron más público que los posteriores **R. Downey** o **Bon Jovi**. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
  En la primera entrega nos quedamos con las ganas. Esta vez en el último disco, tímido intento de desvelarnos lo mejor de la realización de la temporada del 98.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, alemán (estéreo).
  Subtítulos: castellano, inglés, alemán, etc.
- TIPO DE DVD: 6 DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox** ■ PVP: 60,07 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  23 episodios en los que musicalmente sigue **Vonda Sheppard** marcando la pauta, aunque **Barry White** comienza a hacer mella en las vidas de Ally y sus compañeros de bufete. Entre los actores, uno a ratos real a ratos virtual, hablamos de la rana Stephan. Todo al mismo precio que la primera entrega, pero esta vez con un contenido adicional. La narración lo más fresco.

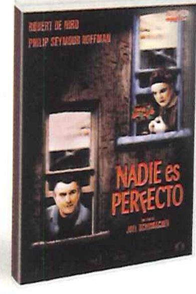
Batman



A la espera de disfrutar algún día en DVD del serial televisivo de los años 60, nos conformaremos con este filme, rodado para vender la serie de TV fuera de **EE.UU.** Cómica e ingenua, delirante y colorista, ***Batman*** conserva su encanto casi 40 años después de su primera emisión. Sólo tenéis que echar un vistazo a los trajes. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  ¡Santos extras, **Batman**! Incluye comentarios del «batdúo» (**A. West** y **B. Ward**), *Making Of*, 2 documentales sobre el *Batmóvil* y **Adam West**, y trailers.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, alemán (todos mono).
  Subtítulos: castellano, inglés, alemán para sordos.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Ni los *fans* más furibundos de la serie de TV podríamos haber imaginado ver en DVD la película basada en este clásico *camp* de los 60. Onomatopeyas, trajes ridículos, tramas absurdas y reputadas estrellas de **Hollywood** encarnando a *Bat-villanos* se dieron cita en un serial legendario. Este largo ofrece las mismas virtudes y unos cuantos extras verdaderamente interesantes.

Nadie Es Perfecto



En una edición más de nuestra revista nos encontramos con un producto dirigido por el «todoterreno» **Joel Schumacher** (*Tigerland* en el número de julio). Ya demostró que era capaz de «domar» a actores como **Nicholas Cage** (*Asesinato en 8 mm.*). Ahora viene acompañado del siempre fiable **Robert de Niro**. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Rodaje, trailers, fotos, biografías y entrevistas. **De Niro** consigue ponerse delante de la cámara para ser él mismo, pero le cuesta meterse en el tema promocional.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano (D.D. 5.1.), inglés (estéreo Surr.)
  Subtítulos: castellano, inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Una película «en su punto» con un precio razonable y una historia perfectamente contada a través de imágenes e ingeniosos diálogos. La parte artística es lo mejor, y junto a **De Niro** destaca el «gordito» que ya vimos en *Boogie Nights*. Hablamos de **Philipp Seymour Hoffman** que en su papel de «loca» no tiene nada que envidiar **Terence Stamp** en *Priscilla*.



Dos ediciones diferentes para el DVD de E.T.

Spielberg espera resarcirse del batacazo en taquilla del reestreno de *E.T.* con el DVD, que podría llegar a **España** en octubre. En **EE.UU.** lo hará en dos ediciones, la especial y otra más cara y muy limitada, con 3 DVD.



M*A*S*H* la serie de TV

El clásico televisivo de **Alan Alda** está teniendo un gran éxito en DVD en EE.UU. Ya van por la 2ª temporada.



Jason X

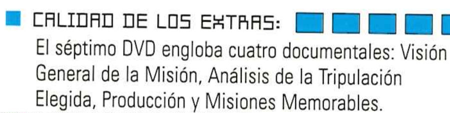


Jason, nuestro garrulo sanguinario favorito, regresa al mundo de los vivos para desmelenarse en la entrega más disparatada de toda la larga saga *Viernes 13*. Agarraos: **Jason** es crionizado y despierta en el año 2455, a tiempo para liquidar a toda la tripulación de una nave espacial, al más puro estilo *Alien*. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Entrevistas con el director y el reparto. Filmografías. Trailers. Escenas del rodaje. Ficha técnica.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano 5.1, inglés 2.0 (Surr).
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■□□□□
  Con ***Jason X*** se alcanza tal despropósito que se llega a añorar las «cutres» entregas de *Viernes 13* de los años 80. Convertido en un cruce entre *Alien* y *Terminator*, **Jason Voorhies** masacra a la gente sin gracia alguna. Ni la presencia de **David Cronenberg** en un pequeño papel logra otorgar algo de interés a la película. Llegarás a reírte de lo mala que es.

Star Trek N. Generación 3ª Temp.

Paramount no da un respiro a los afortunados *trekkies*. Ya tiene preparada una nueva temporada de *Star Trek La Nueva Generación*. 26 episodios englobados en 7 DVD, emitidos originalmente entre 1989 y 1990, que tienen su momento culminante en el último capítulo. **B.S.**



- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  El séptimo DVD engloba cuatro documentales: Visión General de la Misión, Análisis de la Tripulación Elegida, Producción y Misiones Memorables.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, francés (mono), inglés (5.1).
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, italiano...
- TIPO DE DVD: 7 DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 99.95 E
- VALORACIÓN: ■■■■■
  Esperar hasta tener en las manos la cuarta temporada va a ser un verdadero palo, sobre todo para aquellos que no conozcan el desenlace de *Lo Mejor De Dos Mundos*, con **Picard** transformado en Locutus, el Borg. En cuanto a la calidad de la edición, es tan espectacular como las anteriores: carcasa de plástico y unos menús inspirados en los ordenadores de la serie.

Jardines De Piedra



Doce años después del *Apocalipsis* más famoso de **Vietnam**, **Francis Coppola** vuelve a tratar la teorizada guerra. La idea sobre el conflicto sigue siendo la misma pero el modo de narración es más convencional. La historia individual también es distinta y en ella aparecen **James Caan** (*El Padrino*) o **A. Houston**. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
  En vez de ese cuadradito, lo correcto sería dejarlo en medio, puesto que sólo contamos con un trailer original del 87. ¿Qué hay de las densas biografías?
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, alemán e italiano (D.Surr.)
  Subtítulos: castellano, inglés, alemán, holandés
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Aunque se trate de **Francis Ford Coppola** el precio resulta demasiado para una historia que no es de las más importantes del tío de **N. Cage**. Esto no pretende quitarle su mérito pero no hubiesen venido mal algún contenido extra añadido a la raquítica lista o, en su defecto, un precio menor. **Lawrence Fishburne** repite en **Vietnam** con **Coppola** y de segundo.



Capcom dio vida a **Onimusha Warlords**, uno de los títulos más vendidos de **PlayStation 2**. Si aún no lo tienes en tu colección, no pierdas el tiempo y envía un mensaje indicando la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 22 de agosto. Puedes ser uno de los afortunados ganadores de uno de los 25 **Onimusha Warlords Platinum** que sorteamos en este número.

¿En qué lugar transcurre la acción de la aventura?

A) Corea **B**) Japón **C**) Brasil

CONCURSO «GT CONCEPT 2002»

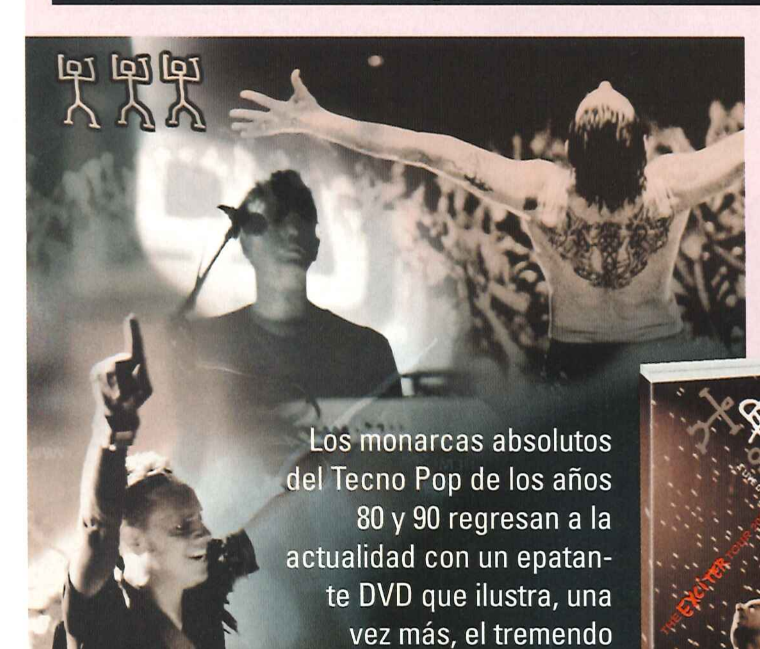
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 22 de agosto.

DVD MÚSICA

Depeche Mode: One Night in Paris



Es tarea difícil encontrarle un «pero» a esta cuidadísima nueva obra de estos veteranos artesanos del Pop electrónico que son **Depeche Mode**. Exquisita presentación, brillante montaje (no en vano la dirección corre a cargo del mítico fotógrafo **Anton Corbijn**) y un sonido de ensueño al servicio de un show que, siendo impecable, basa toda su implacable efectividad en la calidad de unas canciones que llevan camino de convertirse en piezas clásicas del Pop de todos los tiempos: *Enjoy The Silence, Personal Jesus, I Feel You...* Una sola queja: hubiera sido muy de agradecer la inclusión de algun tema de la fascinante primera época del grupogrupo. Lo demás, perfecto.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Cantidad y calidad. Todo el segundo disco está dedicado a los extras: entrevista, galería de fotos comentada, una canción con tres cámaras, opiniones de los fans...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Subtítulos: alemán, inglés, español... (extras)
Sonido: Dolby digital 5.1 (concierto) / Stereo (extras)

■ TIPO DE DVD: 1 X DVD-9 + 1 X DVD-5

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

■ VALORACIÓN:

Deslumbrante grabación del concierto que el grupo ofreció en **París** el pasado octubre de 2001. Y el tiempo parece no haber pasado para **Gahan**, **Gore**, **Fletcher** y compañía, que realizan una apabullante demostración de fuerza ante un entusiasmado público parisino. Sólo echamos en falta que se subtitulen las canciones, algo que debiera ser obligatorio en un DVD.



Dave Gahan, el venerado cantante, en pleno trance musical

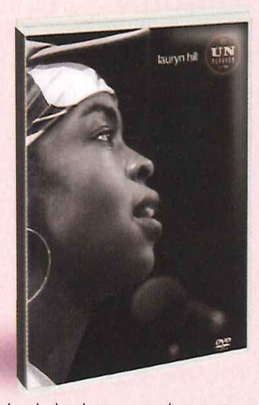
Las pintas marcianas de Martin

Irantzu, una fan española que asistió al concierto, dando su opinión sobre el grupo

Un buen ramillete de extras...

... con una Increíble galería fotográfica

Lauryn Hill: Unplugged nº 2.0



No hay mayor reto para un cantante que afrontar al público en vivo con las modestas armas de unas canciones, una voz y una guitarra. Por eso es tan usual la tendencia de muchas grandes estrellas a ocultarse tras potentes y numerosísimas mega-bandas o atorrantes y excesivas súper-producciones. No es, desde luego, el caso de **Lauryn Hill**, artista heterodoxa y combativa donde las haya, que demuestra en este «desenchufado» como se puede recrear con la mínima instrumentación un repertorio sofisticado como el suyo, sin que se echen en falta en ningún momento arreglos complicados o virguerías instrumentales. Pero derrochando, como debe ser, verdad y emoción. Lástima que, de nuevo, la ausencia de subtítulos nos prive de disfrutar de los arriesgados textos de la cantante.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Parece increíble, pero no se incluyen extras de ningún tipo. Es simplemente como un vídeo normal, con calidad digital. Se desaprovecha el formato totalmente.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: Inglés, sin subtítulos
Sonido: Dolby Digital 5.1 Surround / PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Columbia/Sony**

■ VALORACIÓN: 

Lauryn Hill, miembro fundador de **Fugees**, es una de las artistas de color más significativas del Soul contemporáneo. El concierto que ofrece aquí la joven diva norteamericana de origen antillano es reposado, aunque intenso, en clave 100% acústica. Sentidas versiones de sus éxitos, despojadas de todo adorno superfluo, que adquieren así un carácter totalmente distinto.



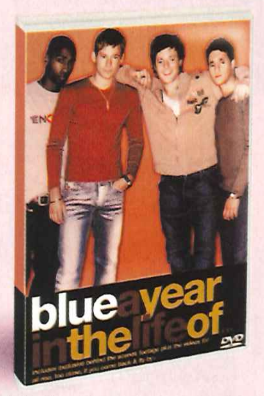
Un concierto para disfrutar con tranquilidad

Momentos emotivos...

El escenario, austero de verdad

DVD MÚSICA

Blue: A year in the Life of...



A buen seguro 2001 fue un año inolvidable para **Duncan**, **Anthony**, **Simon** y **Lee**. Es lógico. No todos los años se alcanza el nº1 de las listas británicas en dos ocasiones, se consigue un doble disco de platino y se logra el reconocimiento que implica recibir el prestigioso premio **Brit** al «mejor artista novel». Y es que la ascensión a la fama de estos cuatro londinenses ha sido auténticamente meteórica. ***A Year In The Life Of...*** es una entretenida crónica en imágenes del viaje al estrellato de un grupo claramente orientado al mercado de fans, pero con un personalísimo sonido Soul que les sitúa un escalón por encima de sus muchos competidores.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Dos versiones alternativas del vídeo de *If You Come Back* más un simpático reportaje con el grupo en visita promocional a **Singapur**. Correctos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Sin subtítulos
Sonido: LPCH Stereo

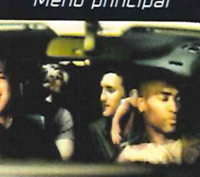
■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

■ VALORACIÓN: 

Los chavalotes de **Blue** recopilan todos sus clips y actuaciones en directo más importantes de la pasada temporada. También, entrevistas, viajes, y un montón de divertidas imágenes que nos aproximan a la cara mas relajada e informal de la «boy band» de moda. Un DVD ideal para los fans del grupo, que podrán contemplar a sus ídolos en diferentes ambientes.


Menú principal


Camino de la disco


En directo

No faltan las coreagrafías de rigor


Vacilando con las «nenas»


Fans de Singapur

Mudvayne: Live in Peoria



Si el Tren De La Bruja y la Casa Del Terror siempre fueron tus atracciones favoritas de la feria, si consideras a Holocausto Caníbal una de las obras maestras del séptimo arte, sientes debilidad por la música siniestra y ruidosa y estás buscando alternativas a **Marilyn Manson**, no lo dudes: **Mudvayne** son tu grupo. Porque estos cuatro seres con aspecto de haberse fugado del frenopático de *Silent Hill* asombran con un delirio visual a tono con su Rock-apisonadora infectado de Funk extraterrestre.Y ya están causando furor entre las legiones de seguidores de la cosa gótica de todo el mundo. Lamentar, otra vez, la ausencia de subtítulos...

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Aprobado alto. Una versión alternativa del estupendo clip de *Death Blooms*, biografía, galería fotográfica, tomas del grupo pre-concierto, el público desfasando...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Sin subtítulos
Sonido: Dolby Digital 5.1 Surround / PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

Salvaje carta de presentación de **Mudvayne**, la penúltima sensación del *Nu metal* made in **USA**.Un enloquecido y aterrador espectáculo que aúna elementos de los **Chili Peppers** más energúmenos y los **Manson** mas descarnados. Bienvenidos a una pesadilla en la que tienen la misma importancia tanto los brutales acordes como el maquillaje.


Menu principal

Monstruo de paisano


Muy revolucionados


Kud, el «apuesto» vocalista


¿Que no es clavado al malo de Silent Hill?


Tremendas fotos

CD'S

Bryan Ferry

■ TÍTULO: **Frantic**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Es un placer reencontrarse de nuevo con el mejor **Bryan Ferry**. Capaz de despeinarse el flequillo en arrebatadas lecturas de **Bob Dylan** y **Leadbelly** sin perder un átomo de glamour. Cosas como *Don't Think Twice, It's Alright, I Thought* o *Good Night Irene* son de lo mejorcito del británico en los últimos años.

Chambao/Varios

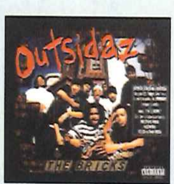
■ TÍTULO: **Flamenco Chill**
■ COMPAÑÍA: **Sony Music**



Sugerente propuesta la de estos malagueños: la búsqueda de un punto de encuentro entre el Flamenco y la electrónica más reposada a través de ocho temas propios (incluyendo sendas versiones de **Triana** y **Camarón**) y trece ajenos, seleccionados por ellos mismos, en un doble CD innovador y sorprendente.

Outsidaz

■ TÍTULO: **The Bricks**
■ COMPAÑÍA: **DMM Music**



Debut discográfico de uno de los colectivos dedicados a la cultura Hip Hop más rompedores surgidos de USA. **Outsidaz** graban para **Ruff Life**, el sello de **The Fugees**, y eso se nota: Funk macarra a granel, aires caribeños, colaboraciones «de luxe» (**Eminem**, **Method Man**...) y rimas con muchísima enjundia. Un diez.

David Bisbal

■ TÍTULO: **Corazón Latino**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

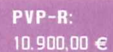


Sigue la fiebre. Ahora es **Bisbal**, el penúltimo de los alumnos aventajados de OT en debutar en solitario, quien se descuelga con este ***Corazón Latino***, dispuesto a arrasar con el mercado estival. Una producción de altos vuelos (a cargo de **Kike Santander**) que, como era de prever, ha alcanzado ya el número uno.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha técnica

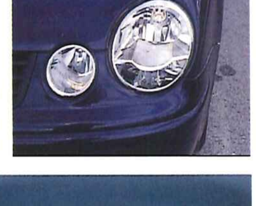
- MOTOR
  1.198 CC.
- POTENCIA
  65 CV. (5.400 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  14,9 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  162 KM/H.
- PESO
  1.015 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  7,6 L/100
  EXTRAURBANO
  5,1 L/100
  MEDIO
  5,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.900 MM.
  ALTO: 1.460 MM.
  ANCHO: 1.650 MM.
  MALETERO: 270 L.



PVP-R:
10.900,00 €









Existe espacio suficiente para transportar gran cantidad de objetos.







Dentro de su segmento, el Polo es quizá el más bonito... y caro.

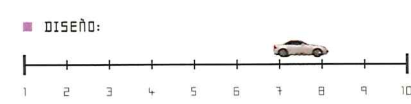


V O L K S W A G E N

http://www.vw-es.com

Polo 1.2i 16v Conceptline

Versión de acceso a la gama, con un acabado y un precio nada básicos



MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Hablar del **Polo** es hablar del objetivo, del sueño de compra de mucha gente joven. Las razones de esto son claras: tiene una imagen juvenil, es muy elegante, tiene un aspecto interior y exterior soberbio, da la impresión de ser más coche y, obviamente, es todo un **Volkswagen**. Pero el **Polo** de ahora ya no es el que era. De aquél pequeño utilitario de formas rectilíneas hemos pasado a un coche sensiblemente más voluminoso que ha crecido en todas sus cotas (de hecho, es bastante más grande que la primera generación del **Golf**). Se ha dicho de él que es un *maxi-Lupo* o un *mini-Golf*, y no les falta razón. Tiene un aire de familia inconfundible, tanto es sus ópticas como en su línea y sus interiores. Y también tiene en común el defecto de sus hermanos: su precio. De acuerdo que la calidad es la calidad, pero teniendo en cuenta el público al que va dirigido, y que su competencia ha mejorado muchísimo en todos los aspectos, quizá la política de precios no ha sido lo arriesgada que debiera. Y eso lo decimos porque el **Polo** tiene todo para satisfacer las necesidades de cualquier usuario, gracias a su excelente gama de motores (especialmente los diésel), aunque echamos en falta alguna versión más potente de gasolina (que sin duda la habrá). Para esta prueba, **Volkswagen** nos ha facilitado la versión más modesta de la gama, la que equipa un motor de 1.200 cc. que ofrece unos modestos 65 cv. Está claro que no podemos pedirle mucho a nivel prestacional, pero lo que no cabe duda es que es una motorización interesante para los que lo vayan a utilizar eminentemente en ciudad (con unos consumos muy contenidos), y para los que viajen con poco equipaje y pasajeros. Empuja con suavidad, alcanza los 60 por hora con cierta rapidez, pero se queda muy corto en cuanto a recuperaciones y no da ninguna confianza a la hora de adelantar. Pero para quien precise de eso tiene otros **Polo**, como el brillante TDi de 100 cv. que ofrece un rendimiento soberbio aunque, eso sí, por 5.000 euros más en una única versión *Highline*. En cuanto a acabados, se nota que es un **Volkswagen**, y a pesar de pertenecer a un segmento de coches eminentemente urbanos, la calidad de los plásticos y los ajustes es extraordinaria. No lo es tanto el equipamiento, ya que ni el ABS ni el aire acondicionado son de serie, por lo que la factura final si los instalamos llega a los 12.000 euros, una cifra demasiado elevada para las prestaciones que ofrece y que sólo la justifican la extraordinaria calidad de fabricación y su imponente y exclusiva imagen.





[+] CALIDAD GENERAL, DISEÑO EXTERIOR
[-] PRECIO, PRESTACIONES POBRES





XC90, el todoterreno de Volvo, entra en batalla

BMW X5, **Mercedes Clase M** y **Lexus RX 300** han sido puestos en el punto de mira de los ingenieros de **Volvo**, que con su **XC90** desembarca en la categoría de los SUV por la puerta grande. En el pasado Salón del Automóvil de Madrid pudimos verlo en directo por primera vez, y aunque el mercado norteamericano será el principal objetivo de la marca, en Europa también tendrá su público. Se comercializará con motores de gasolina de 210 o 272 cv. y diésel de 163 cv (el impresionante D5).

A U D I

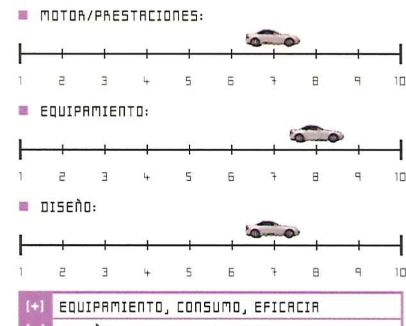
www.audi.es

A3 1.9 TDI 100 Ambiente

Un veterano con mucho carácter

El año que viene se hará un *restyling* al **A3**, una auténtica revolución cuando salió a la venta, pero que ya viene pidiendo a gritos una renovación general. Sus competidores le están pisando los talones, y especialmente sus hermanos de grupo, que por mucho menos precio comparten motorizaciones y sensaciones de seguridad y aplomo aunque no tengan ese aire de elegancia de cualquier **Audi**. La versión que hemos probado es la menos potente de sus propulsores diésel, pero la más equipada (incluyendo el fabuloso *Navigation Plus* como extra). Es ágil, tiene 100 cv. que empujan lo suyo aunque son muy ruidosos, consume como un mechero, pero se parece demasiado en su comportamiento a, por ejemplo, un **Skoda Fabia**. Los años no perdonan, y aunque sigue siendo un gran coche, le toca recuperar distancias.

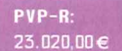




[+] EQUIPAMIENTO, CONSUMO, EFICACIA
[−] DISEÑO VISTO, PRECIO, MOTOR RUIDOSO

Ficha técnica

- MOTOR
  1.896 CC.
- POTENCIA
  100 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  11,0 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  188 KM/H.
- PESO
  1.185 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  6,5 L/100
  EXTRAURBANO
  4,2 L/100
  MEDIO
  5,0 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.150 MM.
  ALTO: 1.430 MM.
  ANCHO: 1.740 MM.
  MALETERO: 350 L.















La versión de prueba equipaba el Navigation Plus, con navegador y TV incluidos.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo Completo de Juegos ▮ Los mejores de PS2RO ▮ Los más vendidos de Centro Mail ▮ Nuestros favoritos ▮ Los más esperados ▮ Top Japón ▮ Top U.S.A.



















Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
Ace Combat Trueno de Acero	Namco	Sony C.E.	9.3	13
Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
Aggressive Inline	Acclaim	Acclaim	9.3	18
Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
All-Star Baseball 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5
Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
Atlantis III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
Blood Omen 2	Eidos	Proein	8.2	15
Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
Britney's Dance Beat	THQ	Proein	8.5	18
Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
Crash Bandicoot: LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11
Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
Dark Native Apostle	Hudson Soft	Virgin	8.0	17
Dark Summit	THQ	Proein	7.9	16
Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
Dragon Rage	3DO	Virgin	7.0	14
Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
Drakan: The Ancients' Gates	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	14
Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
Dynasty Warriors 3	Koei	Proein	8.6	15
Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
El Zorro	Cryo	Cryo	6.3	14
Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESPN Winter Sports	Konami	Konami	8.7	13
ESPN Xgames Snowboarding...	Konami	Konami	8.3	13
ESPN Xgames Skateboarding	Konami	Konami	8.3	13


- Nombre del juego: Eternal Ring
- Compañía: From Software
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.0
- Número: 1


- Nombre del juego: Evergrace
- Compañía: From Software
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 7.8
- Número: 3


- Nombre del juego: Extermination
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.3
- Número: 5


- Nombre del juego: F1 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 10

- Nombre del juego: F1 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 8.7
- Número: 18

- Nombre del juego: F1 Championship Season 2000
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 1

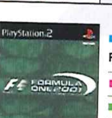
- Nombre del juego: F1 Racing Championship
- Compañía: Video System
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 9.0
- Número: 3


- Nombre del juego: Fantavision
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.9
- Número: -

- Nombre del juego: FIFA 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 1


- Nombre del juego: FIFA 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.3
- Número: 10


- Nombre del juego: Final Fantasy X
- Compañía: Squaresoft
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.7
- Número: 17


- Nombre del juego: Formula One 2001
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 5


- Nombre del juego: Freak Out
- Compañía: Swing!
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.7
- Número: 8


- Nombre del juego: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- Compañía: Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.3
- Número: 7

- Nombre del juego: Gauntlet Dark Legacy
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.5
- Número: 5


- Nombre del juego: Giants: Citizen Kabuto
- Compañía: Interplay
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.0
- Número: 16


- Nombre del juego: Gift
- Compañía: Cryo
- Distribuidor: Cryo
- Puntuación: 7.8
- Número: 7

- Nombre del juego: Godai Elemental Force
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.0
- Número: 11


- Nombre del juego: Gradius III & IV
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.5
- Número: -


- Nombre del juego: Gran Turismo 3 A-spec
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.7
- Número: 7

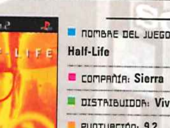
- Nombre del juego: Grand Theft Auto III
- Compañía: Rockstar
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 9.5
- Número: 11

- Nombre del juego: G-Surfers
- Compañía: Midas Games
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 6.2
- Número: 14

- Nombre del juego: GTC Africa
- Compañía: Rage
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.9
- Número: 16

- Nombre del juego: Guilty Gear X
- Compañía: Sammy
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.3
- Número: 16


- Nombre del juego: Gungriffon Blaze
- Compañía: Game Arts
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.5
- Número: 2


- Nombre del juego: Half-Life
- Compañía: Sierra
- Distribuidor: Vivendi Univ.
- Puntuación: 9.2
- Número: 11

- Nombre del juego: Headhunter
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 12


- Nombre del juego: Herdy Gerdy
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.5
- Número: 15


- Nombre del juego: Heroes of Might & Magic
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 6.6
- Número: 4


- Nombre del juego: Hidden Invasion
- Compañía: Swing
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.1
- Número: 13

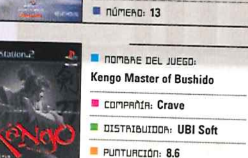

- Nombre del juego: ICO
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.4
- Número: 14


- Nombre del juego: International League Soccer
- Compañía: Taito
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.2
- Número: 6


- Nombre del juego: International SuperStar Soccer
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.8
- Número: 1


- Nombre del juego: Jak & Daxter
- Compañía: Naughty Dog
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.6
- Número: 11


- Nombre del juego: Jet Ski Riders
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.6
- Número: 13


- Nombre del juego: Kengo Master of Bushido
- Compañía: Crave
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.6
- Número: 4


- Nombre del juego: Kessen
- Compañía: Koei
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 8.7
- Número: 1


- Nombre del juego: Kessen 2
- Compañía: Koei
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.1
- Número: 13

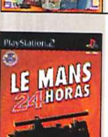

- Nombre del juego: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- Compañía: Namco
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 11


- Nombre del juego: Knockout Kings 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 2


- Nombre del juego: Knockout Kings 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 14

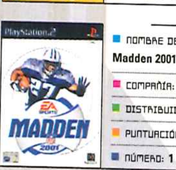

- Nombre del juego: Kuri Kuri Mix
- Compañía: Empire
- Distribuidor: Planeta
- Puntuación: 8.5
- Número: 5

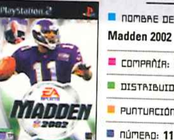

- Nombre del juego: La Fuga de Monkey Island
- Compañía: Lucas Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 6


- Nombre del juego: Le Mans 24 Horas
- Compañía: Infogrames
- Distribuidor: Infogrames
- Puntuación: 8.5
- Número: 6


- Nombre del juego: Lotus Challenge
- Compañía: Virgin
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.0
- Número: 10

- Nombre del juego: Mad Maestro
- Compañía: Fresh Games
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.8
- Número: 16


- Nombre del juego: Madden 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.1
- Número: 1


- Nombre del juego: Madden 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.2
- Número: 11

LOS MEJORES

>> PLAYSTATION 2
Revista Oficial España



agosto 2002

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
03- MEDAL OF HONOR FRONTLINE (EA GAMES)
04- GT CONCEPT 2002 (SONY C.E.)
05- V-RALLY 3 (INFOGRAMES)
06- VIRTUA FIGHTER 4 (SEGA)
07- SPIDER-MAN (ACTIVISION)
08- MOTO GP 2 (NAMCO)
09- ICO (SONY C.E.)
10- SMASH COURT TENNIS (NAMCO)

LOS MÁS VENDIDOS
CENTRO MAIL



del 1 al 30 de junio

01- FINAL FANTASY X
02- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
03- SPIDER-MAN
04- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA (PLATINUM)
05- GT3 (PLATINUM)
06- GTA III
07- PRO EVOLUTION SOCCER
08- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
09- ONIMUSHA W. (PLATINUM)
10- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

» LOS FAVORITOS



nuestros favoritos de julio 2002

01- THE ELF:
STUNTMAN

02- THE SCOPE:
NEED FOR SPEED H.P. 2

03- NEMESIS:
STUNTMAN

04- R. DREAMER:
ONIMUSHA 2

TOP » The Scope

01- TIGER WOODS 2002
(EA SPORTS)

02- PRO EVOLUTION SOCCER
(KONAMI)

03- GRAND THEFT AUTO III
(ROCKSTAR)

04- BURNOUT
(ACCLAIM)

05- WORLD RALLY CHAMP.
(SONY C.E.)



05- DOC:
NEED FOR SPEED H.P. 2

06- DANI3PO
ONIMUSHA 2

07- ANNA
RATCHET & CLANK

08- DE LÚCAR:
NEED FOR SPEED H.P. 2

09- MOLOKAI
LE TOUR DE FRANCE

10- CHIP & CE
LE TOUR DE FRANCE

» LOS MÁS ESPERADOS

01- GTA: VICE CITY
(ROCKSTAR)

02- DEVIL MAY CRY 2
(CAPCOM)

03- PRO EVOLUTION SOCCER 2
(KONAMI)

04- SILENT HILL 3
(KONAMI)

05- CLOCK TOWER 3
(CAPCOM)

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Manager De Liga 2002	Codemasters	Proein	8.2	18
Maximo	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
Max Payne	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MDK 2 Armageddon	Interplay	Virgin	7.6	4
Medal Of Honor: Frontline	EA Games	Electronic Arts	9.3	17
Metal Gear Solid 2	Konami	Konami	9.5	13
Midnight Club	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Mike Tyson Heavyweight Ch.	Codemasters	Proein	8.2	17
Monstruos S.A.	Disney Int.	Sony C.E.	6.4	13
Moto GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
Moto GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
Mr. Moskeeto	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV Music Generator	Codemasters	Codemasters	9.0	6
Mundial FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX Rider	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA Hoopz	Midway	Virgin	8.5	3
NBA Live 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA Live 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA Street	E.A. Sports BIG	Electronic Arts	9.0	6
New York Race	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL Quarterback C. 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL Hitz 2002	Midway	Virgin	8.6	10
No One Lives Forever	Fox Interactive	Vivendi	8.0	15
Off-Road Wide Open	Infogrames	Infogrames	8.0	12
Oni	Rockstar Games	Proein	7.6	2
Onimusha Warlords	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
Operation Winback	Koei	Virgin	8.9	5
Orphen: Scion of Sorcery	ESP	Proein	7.5	1
Parappa The Rapper 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Acclaim	8.1	9
Pato Donald Cuac Attack	UBI Soft	UBI Soft	8.0	-
Peter Pan: La Leyenda de...	Disney Int.	Sony C.E.	7.9	15
Pierre Nodoyuna y Patán	Infogrames	Infogrames	9.3	6
Pirates: The Legend...	EA Games	Electronic A.	8.0	16
Polaroid Pete	JVC-Irem	Virgin	7.8	14
Portal Runner	3DO	Virgin	8.4	11
Prisoner Of War	Codemasters	Proein	8.9	18
Pro Evolution Soccer	Konami	Konami	9.3	10
Project Eden	Eidos	Proein	6.4	10
Quake III Revolution	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	4
Rally Championship	S.C.I.	Proein	8.6	18
Rayman Revolution	UBI Soft	UBI Soft	8.5	1
RC Revenge Pro	Acclaim	Acclaim	7.5	1
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Virgin	9.0	1
Red Card Soccer	Midway	Virgin	8.4	18



- **nombre del juego:** Red Faction
- **compañía:** THQ
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8.5
- **número:** 5

- **nombre del juego:** Resident Evil Code: Veronica X
- **compañía:** Capcom
- **distribuidor:** Electronic Arts
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 9



- **nombre del juego:** Resident Evil Survivor 2
- **compañía:** Capcom
- **distribuidor:** Electronic Arts
- **puntuación:** 6.5
- **número:** 16



- **nombre del juego:** Rez
- **compañía:** Sega
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 8.2
- **número:** 12



- **nombre del juego:** Ridge Racer V
- **compañía:** Namco
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 9.0
- **número:** -



- **nombre del juego:** Ring of Red
- **compañía:** Konami
- **distribuidor:** Konami
- **puntuación:** 8.3
- **número:** 6



- **nombre del juego:** Roland Garros 2002
- **compañía:** Wanadoo
- **distribuidor:** Wanadoo
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 18



- **nombre del juego:** Rugby
- **compañía:** E.A. Sports
- **distribuidor:** Elect. Arts
- **puntuación:** 8.2
- **número:** 7



- **nombre del juego:** Rumble Racing
- **compañía:** E.A. Games
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 8.6
- **número:** 6



- **nombre del juego:** Salt Lake 2002
- **compañía:** Eidos
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8.3
- **número:** 14

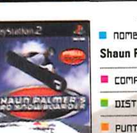


- **nombre del juego:** Shadow Hearts
- **compañía:** Midway
- **distribuidor:** Virgin
- **puntuación:** 8.2
- **número:** 14

- **nombre del juego:** Shadow of Memories
- **compañía:** Konami
- **distribuidor:** Konami
- **puntuación:** 8.4
- **número:** 3



- **nombre del juego:** Shadowman: 2econd Coming
- **compañía:** Acclaim
- **distribuidor:** Acclaim
- **puntuación:** 7.0
- **número:** 16



- **nombre del juego:** Shaun Palmer's Pro Snowb.
- **compañía:** Activision
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8,7
- **número:** 12



- **nombre del juego:** Silent Hill 2
- **compañía:** Konami
- **distribuidor:** Konami
- **puntuación:** 9.2
- **número:** 11



- **nombre del juego:** Silent Scope
- **compañía:** Konami
- **distribuidor:** Konami
- **puntuación:** 8.1
- **número:** 3



- **nombre del juego:** Silent Scope 2
- **compañía:** Konami
- **distribuidor:** Konami
- **puntuación:** 7.9
- **número:** 11



- **nombre del juego:** Silpheed
- **compañía:** Game Arts
- **distribuidor:** Virgin
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 3



- **nombre del juego:** Sky Odyssey
- **compañía:** Sony C.E.
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 9.2
- **número:** 5




- **nombre del juego:** Sled Storm
- **compañía:** EA Sports BIG
- **distribuidor:** Electronic Arts
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 15

- **nombre del juego:** Smash Court Tennis Pro Tourn.
- **compañía:** Namco
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 9.2
- **número:** 17



- **nombre del juego:** Smuggler's Run
- **compañía:** Rockstar
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8.9
- **número:** -



- **nombre del juego:** Smuggler's Run 2
- **compañía:** RockStar
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8.6
- **número:** 12

- **nombre del juego:** Soldier Of Fortune Gold
- **compañía:** Codemasters
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 7.6
- **número:** 18



- **nombre del juego:** Soul Reaver 2
- **compañía:** Eidos
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8.0
- **número:** 12



- **nombre del juego:** Space Ace
- **compañía:** Digital Leisure
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 7.2
- **número:** 6

- **nombre del juego:** Space Channel 5
- **compañía:** Sega
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 8.3
- **número:** 14



- **nombre del juego:** Space Race
- **compañía:** Infogrames
- **distribuidor:** Infogrames
- **puntuación:** 8.9
- **número:** 11



- **nombre del juego:** Spider-Man
- **compañía:** Activision
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 18

¿Sabías que...

...el grupo de programación Reflections, los creadores de Stuntman, han consumido más de 400 pizzas, 8.000 tazas de café y 25.000 bolsas de patatas fritas durante el desarrollo del juego?



- **nombre del juego:** Splashdown
- **compañía:** Atari
- **distribuidor:** Infogrames
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 11



- **nombre del juego:** Spy Hunter
- **compañía:** Midway
- **distribuidor:** Virgin
- **puntuación:** 9.0
- **número:** 9



- **nombre del juego:** SSX: Snowboard SuperCross
- **compañía:** EA Sports BIG
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 9.1
- **número:** 1



- **nombre del juego:** SSX Tricky
- **compañía:** EA Sports BIG
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 8.8
- **número:** 12



- **nombre del juego:** Star Wars Jedi Starfighter
- **compañía:** Lucas Arts
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 9.1
- **número:** 15



- **nombre del juego:** Star Wars Racer Revenge
- **compañía:** Lucas Arts
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 8.6
- **número:** 15



- **nombre del juego:** Star Wars Starfighter
- **compañía:** Lucas Arts
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 9.2
- **número:** 3

- **nombre del juego:** State Of Emergency
- **compañía:** Rockstar
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 8.5
- **número:** 15



- **nombre del juego:** Stitch Experimento 626
- **compañía:** Disney Int.
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 7.8
- **número:** 18



- **nombre del juego:** Street Fighter EX 3
- **compañía:** Capcom
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 8.5
- **número:** 3

- **nombre del juego:** Summoner
- **compañía:** Volition
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 7.7
- **número:** 1



- **nombre del juego:** Super Bombad Racing
- **compañía:** Lucas Arts
- **distribuidor:** Electr. Arts
- **puntuación:** 7.2
- **número:** 6



- **nombre del juego:** Super Bust A Move
- **compañía:** Taito
- **distribuidor:** Acclaim
- **puntuación:** 8.2
- **número:** 1



- **nombre del juego:** Surfing H3O
- **compañía:** Rockstar Games
- **distribuidor:** Proein
- **puntuación:** 7.8
- **número:** 1

- **nombre del juego:** Tekken Tag Tournament
- **compañía:** Namco
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 9.3
- **número:** 1



- **nombre del juego:** The Bouncer
- **compañía:** Squaresoft
- **distribuidor:** Sony C.E.
- **puntuación:** 9.2
- **número:** 5

- **nombre del juego:** The Flintstones Viva Rock V.
- **compañía:** Toka
- **distribuidor:** Virgin
- **puntuación:** 8.2
- **número:** 5

TOP >> JAPÓN



julio 2002

01- POPOLOCROIS STORY III (SONY C.E.I.)
02- HACK VOL.1 INFECTION EXPANSION (BANDAI)
03- WINNING ELEVEN 6 (KONAMI)
04- TOKIMEKI MEMORIAL: GIRL'S SIDE (KONAMI)
05- 2002 FIFA WORLD CUP (EA SQUARESOFT)
06- PROJECT FIFA WORLD CUP (EA SQUARESOFT)
07- WORLD FANTASISTA (SQUARESOFT)
08- KINGDOM HEARTS (SQUARESOFT)
09- JIKKYOU WORLD SOCCER 2002 (KONAMI)
10- MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN'S AMB. (BANDAI)

TOP >> U.S.A.

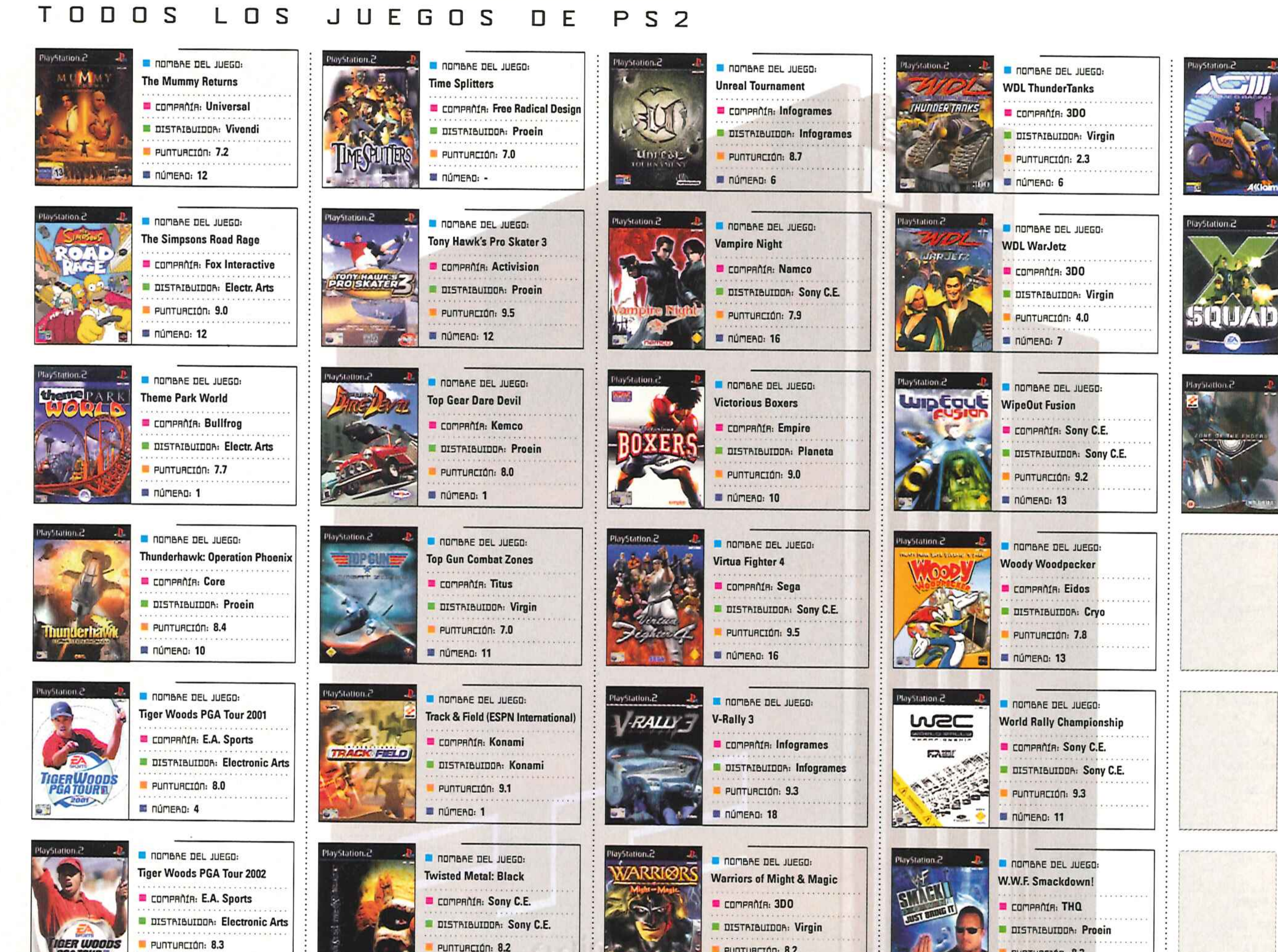


julio 2002

01- ALL-STAR BASEBALL 2003 (ACCLAIM)
02- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (SONY C.E.A.)
03- GTA III (ROCKSTAR)
04- HOT SHOTS GOLF 3 (S.C.E.A.)
05- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
06- NBA LIVE 2002 (EA SPORTS)
07- NFL 2K2 (SEGA)
08- NFL BLITZ 2002 (MIDWAY)
09- NHL 2002 (EA SPORTS)
10- PAC-MAN WORLD 2 (NAMCO)

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
The Mummy Returns	Universal	Vivendi	7.2	12
The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electr. Arts	9.0	12
Theme Park World	Bullfrog	Electr. Arts	7.7	1
Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
Tiger Woods PGA Tour 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.3	15
Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
Vampire Night	Namco	Sony C.E.	7.9	16
Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
Virtua Fighter 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
V-Rally 3	Infogrames	Infogrames	9.3	18
Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
WipeOut Fusion	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
Woody Woodpecker	Eidos	Cryo	7.8	13
World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
W.W.F. Smackdown!	THQ	Proein	8.3	14
Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
X-Squad	E.A. Games	Electr. Arts	7.8	2
Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4



Le TOUR DE FRANCIA ¡ por fin en tu consola !



Encuentra los equipos oficiales del TOUR DE FRANCIA.

DISPONIBLE PARA PlayStation 2 y Xbox.

DIVIERTETE CON TUS AMIGOS EN EL MODO DE DOS JUGADORES.

PlayStation 2





